ファミ通Xbox

ガンヴァルキリー パーフェクトガイドブック

GUN VALKYRIE™

ガンヴァルキリー パーフェクトガイドブック

ファミ通Xbox 責任編集

飛べないヒヨッコをいちから完全サポート!
クリアーは無論、オールSランク取得までも指南!

ステージ2から苦戦している新兵諸君をサポートし、クリアーだけじゃ物足りないハレー超人級(!)戦士には、オールSランク取得を伝授! 隠し要素も全部公開!!

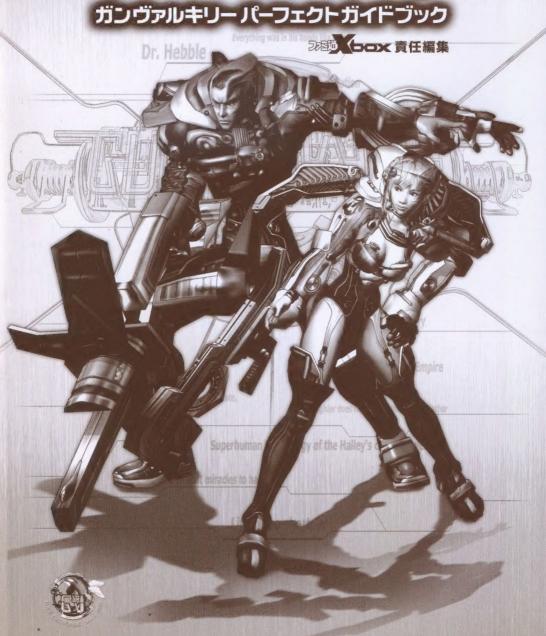
の攻略本!

enter brain

GUN VALKYRIE™
ガンヴァルキリー パーフェクトガイドブック
ファミ通Xbox責任編集
Dr. Hebble
Superhuman
Empire
ファミ通Xbox
ガンヴァルキリー パーフェクトガイドブック
enter brain

ガンヴァルキリー パーフェクトガイドブック

ファミ通Xbox責任編集

ガンヴァルキリー
パーフェクトガイドブック

ガンヴァルキリー パーフェクトガイドブック

CONTENTS

05 FILE:01 SYSTEM【システム】

25 FILE:02 MISSION【ミッション】

91 FILE:03 DATA【データ】

FILE:01 SYSTEM

『ガンヴァルキリー』を魅力的にしている要素のひとつが、
ブーストダッシュに代表される独特な操作方法。
ここでは基本システムはもちろん、とくに操作方法に重点を置き解説していく。
このハードルをクリアーしたとき、新たな喜びが待っているはずだ。

STORY

ストーリー

"ハレー彗星"。すべてはこの彗星から降り注いだ"ハレー・セル"が発端だった。それは人類に幸福をもたらすものだったのか——。

西暦1906年。殖民惑星ティルナグ、通信途絶—。

1835年、大接近したハレー彗星から、特殊な放射線を発する"ハレー・セル"が地球に飛来した。世界各地に散ったハレー・セルの影響により、"新人類"、すなわち"ハレー超人"が誕生した。

史上初のハレー超人であるヘブル・ゲイトは、母の胎内でハレー・セルの影響を受け誕生した。ヘブルは未知の超物質であるハレー・セルを解析、エネルギー変換に成功する。蒸気機関は半世紀でその幕を閉じ、ヘブルの生み出したハレー・セルによるヘブル・テクノロジーが人類社会を席巻したのである。ヘブルを擁する大英帝国は、その勢力を地球圏宇宙にまで伸長。「英国による人類の栄華（パックス・ブリタニカ）」とみずから謳う繁栄の時代を導いた。

そんな中、大英帝国の殖民惑星のひとつである"ティルナグ"からの連絡が途絶える。帝国宇宙軍の報告では、ティルナグの開拓移民居留地は無人、発信ビーコンによる住人の生命反応は確認不能、全開拓民の存在が消失し、かわりに、巨大な蟲型生物が異常発生しているという……。

一方、4年まえに謎の失踪を遂げたヘブルの痕跡もティルナグで見つかり、事件は混迷の度合いを増していく。ティルナグ事件の調査・解決のため、大英帝国の要請により"ガンヴァルキリー"に出撃命令がくだった。

惑星ティルナグ

本作の舞台となる惑星"ティルナグ"。かつて高度な文明が存在していたらしく、ごくわずかであるが遺跡が残っている。

巨大なハレー・セルが存在しており、月のハレー・セルとのあいだにワープホールを作り出した。このため惑星間航路が開いたのだ。

ワープホールを安定させるために英国政府はティルナグと月に巨大な空間破砕カタパルトを建設、ティルナグ〜月間を自由に行き来できるようにした。

現在は蟲と植物の支配する星である。ティルナグの生態系は、人間にとっては強い毒素を出す森、それに適応した蟲で構成されている。蟲は遺伝子的にヒトのそれに非常に近い……。

⬆➡地球とはまったく違った景観を見せるティルナグ。人が住める環境ではないが、それでも惑星間植民は強行された。

CHARACTER

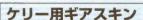
キャラクター

『ガンヴァルキリー』に登場するキャラクターたちは、"ハレー彗星"によってその人生を大きく変えられてしまった。

ケリー オレンメイ 【KELLY O'Lenmey】

アイルランド・バリマン出身。22歳。少女のときに森の中で"ハレー・セル"に接触、ハレー超人になる。金髪と冷ややかな瞳でクールな女性に見えるが、じつは理想主義に燃える性格である。ハレー超人の力に目をつけた人間たちの甘言に乗り、アイルランド独立紛争の若き闘士として活躍。だが、目的のために手段を選ばないテロに疑問を感じ、任務を拒否して逃亡。そのさなかにガンヴァルキリー(GV)に拾われた。

←ケリーはその少女時代にハレー・セルに接触。自分のハレー・セルを「妖精」と呼んでいた。

ケリー用ギアスキン

ケリーが使用するギアスキンは、パワーよりも機動性を重視した設計となっている。そのため、携行する火器はその機動性をスポイルすることのないよう軽量であることが前提条件であり、比較的低威力のものが標準装備となる。また、ハレー・コアによるヘブル・スティールの組成変化により、3段階に変化する。

A.ヒートブラスター
B.プラズマフック
C.ドライブガン

三島サブロウタ 【Mishima Saburouta】

維新帝国大日本・南九州出身のサムライ。33歳。喧嘩っ早い性格が災いして奄美大島に流刑になり、そこで"ハレー・セル"に接触。超人の能力に驚喜した彼は奄美の鎮台を壊滅させ、維新まっただ中の本州へ脱出。辻斬り義賊として大活躍(?)した。維新帝国大日本成立後は、問題超人として疎まれたため欧州へ脱出。各地の大戦、紛争で傭兵超人として暴れるが、つまらぬ失敗で軍事法廷にかけられる。一度は死刑を宣告されるが、GVに拾われ、現在に至る。チームではケリーをバックアップするベテランという役回りだが、じつはただの変人との風評もある。

⬆出撃まえでも軽口は忘れない。サムライ傭兵として世界各国の戦地を転戦してきたキャリアからくる余裕なのか、それとももともとの性格か。

サブロウタ用ギアスキン

サブロウタが使用するギアスキンは攻撃力を重視したタイプだ。重量のかさむ大出力火器を振り回すパワーを誇るが、機動力を犠牲にしているので使用者を選ぶ。

A.火縄キャノン
B.プラズマフック

サブロウタ用ホワイトギアスキン

ギアスキンのテストモデル。初期段階では人間の装着テストは危険すぎるためにロボットを使用していた。このため頭部がフルフェイスになっている。物置で埃をかぶっているのを見つけたサブロウタが勝手に着ている。

"ガンヴァルキリー(GunValkyrie)"とは

ヘブルテクノロジーの拡散と悪用を防止し、世界新秩序を保つという名目で、ヘブルと全欧枢軸が設立した半官半民の武装組織。ヘブル財団によって世界中から集められたハレー超人のエージェントで構成される。同じハレー超人との戦闘を考慮し、エージェントたちはヘブル科学の粋を集めた装備とバックアップシステムをあてがわれており、1組のGVチームは、その機動力、戦闘力において一個装甲師団(有事編制で1000輌の戦車、1~2万人の兵員)に匹敵する、といわれる。事実上世界最強の戦力。

サブロウタ用ギアスキン LV.2とホワイトギアスキンは特殊コマンド入力が必要。(P90参照)

ヘブル・ゲイト【Hebble Gate】

史上初めて確認された"ハレー超人"にして天才科学者。宇宙そのものの組成にまで関わる実験に取り憑かれ、狂気の世界に足を踏み入れてしまう……。

1835年のハレー彗星大接近時、母親の胎内で"ハレー・セル"の影響を受け、人類初のハレー超人としてこの世に生を受ける。

超人的な頭脳と身体能力を持って生まれた彼は、"ハレー・セル"のエネルギー変換に成功し、今日の世界の発展を導いたヘブル・テクノロジーの発見・発明をひとりで成し遂げた。それだけにとどまらず、発明によって得た莫大な利益をもとに"ヘブル財団"を設立、全欧枢軸連盟と共同でGVを組織するなど、経済・政治・軍事の面でも巨大な力を持つ存在になった。

だが、この世界でもっとも有名・重要な人間のひとりであるにもかかわらず、彼自身のことについては不明な点が多い。現在は行方不明であり、ティルナグに潜伏しているものと思われるが……。

ミリディアアン・ボウ【Meridian Poe】

ヘブルの失踪時にその体を奪われてしまったポゥ。表面上はあくまでも沈着冷静だが、その心中は想像するに難くない。

ヘブル・ゲイトの唯一の実子。27歳。GVでの階級は中尉。

ヘブルの失踪時に、首から下を生体分離されてしまう。その後はヘブルが残した特殊な生命維持装置に埋め込まれ、頭部だけで生きている。

ケリー、サブロウタのGV"ドルフィン"チームのバックアッパーとして、ガンシップの機能を縦横無尽に操って後方支援を担当している。自由な通信ができないティルナグでの任務においては、ロンドンデリーのGV本部からの情報を逐次まとめ、ケリーたちに伝達する重要な役割を担う。

当然のことながら、自分をいびつな姿にした父ヘブルを憎悪している。しかし、その一方でいまだ不明な彼の遠大な野心に対し、同じ科学者として畏敬の念をも併せ持っている。

ガンシップ【Gun Ship】

GVコマンドの足となる快速宙航艇。英国宇宙軍の編制になぞらえるならば、空間水雷艇レベルの小型戦闘艇であるが、主兵装である12000ミリ超硬化砲身リニアガン(30口径)は、無干渉宙域での射撃という条件下ならば、戦艦レベルの破壊力を持つ。また、サテライト・ポインタを使用することにより、衛星軌道上から地上の目標を射撃することができる。ケリーたちのチームが駆るガンシップは、「ドルフィン」と呼ばれている。

BRIEFING MENU

ブリーフィングメニュー

ゲームをプレイする際の基点となるブリーフィングメニューを、項目ごとに解説。どれもが重要なので、各内容をよく頭に叩き込んでおこう。

① NEXT STAGE

現時点で選択できるステージの内容を確認し、ミッションを開始する。複数のステージを選択できる場合は、そのぶんのステージが表示される。"各ステージのメニュー"では、各ステージのクリアー条件や地形の状況、確認されている蟲の情報を得られる。

出撃ステージの選択

各ステージのメニュー

GO	GVを選択し、次ステージに出撃。
MISSION	ステージのクリアー条件の説明。
OUTLINE	ステージの地形・状況の説明。
CAUTION	ステージに存在するおもな敵の説明。
BACK	ブリーフィングメニューに戻る。

② POWER UP

ステージクリアー後に得られるGVP（ガンヴァルキリーポイント）を消費して、GV本部に強化パーツの支給を申請できる。各強化パーツの詳細に関しては18ページを、GVPの算出方法については24ページを参照のこと。

↑攻撃・防御力を強化するパーツを獲得。

③ POE'S REPORT

今回の事件と、失踪したヘブル・ゲイトに関するレポート。任務が進むごとに追加されていく。

←事件の裏に隠された謎を解く鍵となるはず。

④⑤ SAVE/LOAD

ゲームの進行状況を内蔵ハードディスクに記録し、次回プレイ時に続きから始められる。記録する場合は"SAVE"を、続きから始める場合は"LOAD"を選択。記録ファイルは3つまで作成可能。

Ⓐ総合プレイ時間。 Ⓑ総合クリアー回数。 Ⓒステージ中のエクストラコアすべてを獲得してクリアーした場合などに点灯。 Ⓓ各ステージのクリアーランキングで3位以内に入ると点灯。1位は青、2位は黄色、3位は緑。

⑥ OPTIONS

コントローラの振動のON/OFF設定や、音声・BGM・効果音のボリュームの調整が行える。好みの設定で、快適にゲームをプレイしよう。

⑦ EXIT

ブリーフィングメニュー（ゲームプレイ）を終了し、タイトル画面に戻る。終了するまえには、必ずデータセーブを忘れないように。

SCREEN VIEW

画面の見かた

当たり前だが、プレイ中はつねに見ることになるゲーム画面。情報量の多いゲームだけに、ゲージの位置や機能を、きちんと理解しておくべし。

ゲーム画面 ——— 各ゲージを理解するのがポイント

↑敵が近くにいる場合の、臨戦モード時の画面(警戒音も鳴っている)。基本的にプレイヤーキャラは画面中央に表示されるが、背後に壁などがある場合は主観に近い視点で表示される。

➡臨戦モード以外では、シールドゲージとGVフュエルゲージは表示されない。

①シールドゲージ
装着しているギアスキンの耐久力。敵の攻撃を受けるとゲージが減少。なくなるとミッションは失敗。

②GVフュエルゲージ
GVフュエルの量。GVナパームを使うごとに減少していく。コンボやアイテムなどで回復可能。

③ブーストゲージ
ブーストアクションを行うごとに減少。ゲージがなくなるとブースト不可能に。中央はコンボの回数。

④CAUTION表示
周囲に敵性生物がいる時に表示される。また、表示されると同時に、自動的に臨戦モードに突入する。

⑤照準
武器の着弾方向を示す。敵が射程圏内にいる場合、赤く変化して半自動的に照準を合わせてくれる。

⑥武器セレクター
使用可能な武器を表示する。左からXボタン、Yボタン、Bボタンに対応。選択中の武器は明るく表示。

⑦時間経過
ミッション開始時からの経過時間を表示する。制限時間のあるミッションでは、残り時間の表示となる。

マップ画面 ——— つぎの行動に迷ったらこの画面

↑白ボタンを押すことで表示されるマップ画面。地形や敵の位置を含め、フィールド上のデータが漏れなく表示される。一部のステージでは、足場(緑)や柱(水色)の位置情報なども表示される。

①プレイヤーの位置／方向(赤矢印)
赤い矢印でプレイヤーの現在位置と、向いている方向を示す。進行方向がわかならくなったら即確認！

②敵の位置(黄色)
蟲の位置を示す。殲滅ミッションの場合、討ちもらしは禁物。マップを移動するまえにはチェックしよう。

③ジェネレーターの位置(紫色)
蟲を生み出すフレキヘイムを示す。フレキヘイムを倒すミッションでは要確認。

④ほかのマップへの出入り口
マップが複数にまたがる場合表示される。自分の位置とあわせて、つぎに進むべきポイントを確認しよう。

BASIC ACTION

基本操作

2本のスティックを使う独特な操作だけに、基本操作を覚えることは重要。まずは、地上での移動やジャンプの使いかたなどをレクチャーしよう。

本作の操作形態は、基本操作とブーストアクションのふたつに大別できる。まずは、地上でのアクションを中心とした、基本操作を解説していこう。

左右のスティックに、"移動"と"視点"が割り当てられた独特の操作方法。一見ややこしそうに思えるが、2本のスティックの役割がハッキリしているぶん、熟達すれば直感的な操作が可能となる。それぞれの操作の意味を頭に入れたら、ゲーム本編をプレイして操作法のトレーニングにはげもう。

➡2本のスティックを操ることで、移動と視点変更が同時にできる。最初はとまどうかもしれないが、操作に慣れることが重要だ。

左トリガ　ブーストジャンプ

左トリガを引くことで、プレイヤーキャラクターはジャンプする。さらに、そのまま引き続けることでブーストジャンプとなり、ブーストゲージがなくなるまで空中を飛びつづけることができる(ブーストゲージがなくなると降下。放すとゲージ回復)。また、ブーストジャンプ中に左スティックを入力することで、入力方向へと徐々に移動する。

➡空中へ飛び立つための基本動作。ゲージがなくなるまで噴射して約3秒間滞空できる。

⬅ブーストジャンプ中も左スティックで移動が可能。着地点の微調整などに活用すべし。

左スティック　キャラクターの移動

左スティックの操作は、キャラクターの移動を行う。スティックを上に入力することで、キャラクターは地上を前進する。アナログ入力に対応しているので、スティックを少し倒せばゆっくりと、めいっぱい倒すと走り出す。逆に、下に入力すればプレイヤーは後退する。背中向きに進むため、前進よりも移動速度は遅いということを覚えておこう。左右の入力はキャラクターの旋回。入力した方向へと、その場で旋回を行う。これもアナログ入力で、スティックの倒し具合で旋回速度の調節ができる。もちろんこれらの操作は、それぞれ組み合わせることができ、前進しながらの旋回などが可能である。

➡もっとも基本的な操作の移動。進みたい方向にスティックを入力すればオーケー。

操作一覧

キャラクターの移動	左スティック
視点/照準の移動	右スティック(↓で見上げる、↑で見下ろす)
武器の変更	Xボタン、Yボタン、Bボタン
攻撃	右トリガ
ブーストジャンプ	左トリガ
マップ表示	白ボタン
経過時間表示・消去	黒ボタン
ポーズ	STARTボタン

X/Y/Bボタン 武器の変更

プレイヤーの装備している武装は、X、Y、Bボタンで切り換えられる(サブロウタはXボタン未使用)。各武装ごと特徴があるので(16〜17ページ参照)、状況に応じた切り替えが必要だ。ただし、右トリガを引いたままの状態では切り替えできない点に注意。

⬅選んだ武装によって敵に与えるダメージは変化する。出現する敵にあわせた武装の切り替えが、攻略ポイントのひとつだ。

右トリガ 攻撃

右トリガで、選択中の武装による攻撃を行う。発射した弾は照準めがけて飛んでいく。また、右トリガを引いたまま敵に照準を合わせる(水色に変化)ことで、ロックオンしてのホーミング攻撃が可能。右スティックで細かく照準を動かすのがコツだ。

⬅右トリガを引かないと攻撃は出ない。左右のスティックの操作ばかりに気を取られず、狙ったタイミングで撃てるようになろう。

右スティック 視点/照準の移動

右スティックの操作は、視点と照準の移動を行う。スティックを上に向けると足元を見下ろし、下に向けると上空を見上げる。同様にスティックを左右に入力することで、視点も左右に動く。視界は上下に約180度、左右に約60度で、右スティックの倒し具合によってアナログに変化する。また左スティックの旋回操作と左右の視点変更を同時に行うことで、より早く旋回できる。照準は、基本的に視点と同一方向を向くが、近くの敵は半自動的に追尾してくれる(赤く変化)。右トリガを引いたままのときは解除されるが、照準可能な範囲はさらに広がる。

➡視点の移動は、地上、空中問わずいつでも可能。広い範囲に注意を向けられる。

BOOST ACTION

ブーストアクション

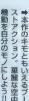
スティックを押し込むクリック操作で倍化するアクションを解説。そして『ガンヴァルキリー』の真骨頂、ブーストアクションを覚えよう。

左右のスティックをクリックする（押し込む）ことで、さらなるアクションが可能となる本作の操作。クリックには多少の慣れが必要だが、コントローラーを軽く握って手全体で握りこむように入力すると出しやすい。ちなみに、クリックするのとスティックを倒す順序は、どちらがさきでもオーケーだ。ここで解説するブーストアクションは、本作を攻略していくための必須テクニック。まずは、その仕組みを理解しよう。

⬅アクション要素を倍にするクリック入力。独特ではあるが、慣れると快適操作に!!

右スティッククリック　ブーストアクション

左スティックをクリックしながら入力する（以下クリック入力と記載）と、す速い移動を可能とするブーストアクションを出せる。上方向のクリック入力は、ブーストダッシュ。前方へと猛スピードで移動する。下にクリック入力すると、バックブースト。文字どおり後方へと飛び退くアクションだ。前後のブーストに限っては、入力し続けることで高速移動を継続できる（ゲージがなくなるまで）。左右のクリック入力でのサイドブーストは、一定距離を水平移動する。これらブーストアクションは、空中でも行え、ブーストジャンプと視点変更の組み合わせで、あらゆる方向への攻撃が可能となるのだ。

➡本作のキモともいえるブーストアクション。華麗な空中機動を自分のモノにしよう!!

●ホバリング：ブーストアクション中進行方向と逆に左スティック入力

空中で一度以上ブーストアクションを行ったあと、最後に入力したのと逆方向に左スティックを倒すと、ホバリング状態となる。ホバリング時はゆっくりと降下する（ブーストゲージは消費しない）ので、滞空中に右スティックで視点を動かして足元の敵を狙い撃つ、といった戦法を有効に行える。ホバリングは、着地するか、ブーストアクションまたは方向転換を行うまで解除されない。敵からダメージを受けても滞空したままなので、攻撃を受けそうな場合は素直に避けること。

⬆ホバリングの手順は、まずはブーストジャンプで飛びあがる。つぎに空中で一度ブーストダッシュを行って……。

⬆左スティックを進行方向と逆に入れるとホバリング状態に。逆方向への入力がポイントだ。

ブーストコンボ

空中でブーストアクションを連続でつなげていくと発動するブーストコンボ。機動性を維持したまま空中を移動でき、さらにはパワーアップなどの特殊効果まで得られるこのテクニックは、『ガンヴァルキリー』攻略の要といっても過言ではない。20ページからの詳細攻略を読み、どこでも確実に出せるようになろう。

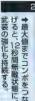
3回ごとにGVフュエル回復

➡コンボを3回キメるごとに、GVナパーム0.5回分のフュエルが回復する。

8回ごとに武装が強化

➡ブーストゲージが光るたびに特定の武装の威力がアップ(詳細は次ページ参照)。

25回で一定時間無敵

➡最大値までコンボをつなげると、12秒間無敵状態に。武装の強化も持続する。

右スティッククリック 方向転換

右スティックをクリック入力することで、す早く方向転換をする。左右はそれぞれ90度方向に、下では、180度(背中側)方向へと向きを変える。地上、空中に関係なく行え、ブーストコンボ中に差し挟むこともできる。左スティックでの旋回よりも早いので、周囲の状況を確認するときに役立ってくれる。

➡あらゆる方向から敵が来る本作ならではのアクション。警戒はつねに怠るな!!

●GVナパーム：左右のスティックを同時にクリック

左スティックと右スティックを同時にクリックすることで、周囲の敵に大ダメージを与える必殺技、GVナパームをくり出すことができる。発動中は無敵状態だが、使用するたびにGVフュエルゲージを消費し、ゲージがなくなると放てなくなる。周囲を敵に取り囲まれたときなど、緊急時に使うのがベターだろう。また、サブロウタや特定条件を満たしたあとのケリーは、空中を突進するレベル2GVナパームを放てる(詳細は次ページにて)。

⬆右手に溜めたエネルギーを一気に解放。巨大なエネミーも一撃で倒せるほどの威力を持つ必殺技だ。

⬆背中の大刀を抜いて地面に一撃。周囲に衝撃波を生み出し敵に大ダメージを与える。性能はケリーと同じだ。

PLAYER CHARACTER

プレイヤーキャラクター

プレイヤーキャラクターであるケリーとサブロウタ。操作感覚や武装が異なるふたりの性能差を理解し、どちらも使いこなせるようになろう。

軽快な機動性

ケリー オレンメイ ■KELLY O'Lenmey

ケリーの特徴は、機動性の高さにある。す速い移動速度や、操作レスポンスのよさ、ブーストアクションの機敏さから、非常に使いやすいキャラクターとなっている。反面攻撃力は低いため、ブーストコンボでのパワーアップで補いつつ戦うのがベストだ。

⬅ブーストアクション時の移動距離が長いのも魅力だ。

➡初期状態でのGVナパームは、地上でのみ発動可能。

8～	ヒートブラスターが約25パーセントパワーアップ
16～	ヒートブラスターが約50パーセントパワーアップ
24～	ヒートブラスターが約100パーセントパワーアップ
25	12秒間無敵状態（その間パワーアップは持続）

使用可能武装

ヒートブラスター

⬆ケリーの基本武器。威力は小さいが、機動性を維持したまま攻撃できる。ロックオン攻撃も可能(ただし威力半減)。

ドライブガン

⬆攻撃力は高いが停止状態(空中ではホバリング)でないと射てない。Xボタンで射撃モードを収束と拡散に切り替え可能。

プラズマフック

⬆フック可能なターゲットに向けて発射することで、ブーストジャンプでは行けないような高い場所に移動できる。

ステージ8クリアー後にパワーアップ!

ニーズホック戦をクリアーすることで、ケリーのギアスキンはレベル2へとパワーアップ。具体的には、レベル2のGVナパームが発動可能となる。レベル2GVナパームは、地上に加えて空中での発動が可能。視線方向へと一定距離を突進し、触れた敵すべてにダメージを与える、非常に強力な攻撃だ。

⬆空中でのGVナパームが可能に。強力!

➡ニーズホック戦クリアー後のデモ。ケリーのギアスキンが変化していく!!

三島 サブロウタ ■MISHIMA SABUROUTA

強大な火力

サブロウタの魅力は、ヒートブラスターの4倍以上もある、火縄キャノンの威力の高さ。レベル2のGVナパームも、最初から使用可能だ。ただし、移動・ブースト時の機動力は低く、入力からワンテンポ遅れるような、クセのある操作。上級者向けといえよう。(一部のステージでは出撃不可能)。

➡序盤の敵なら一撃で倒せる威力の火縄キャノン。

⬅地上でのGVナパーム。効果はケリーのものと同じ。

	8～	火縄キャノンが約15パーセントパワーアップ
	16～	火縄キャノンが約50パーセントパワーアップ
	24～	火縄キャノンが範囲攻撃化する
	25	12秒間無敵状態（その間パワーアップは持続）

使用可能武装

火縄キャノン

⬇停止状態（空中ではホバリング）であれば、最大4目標までロックオン攻撃が可能。しかも攻撃力が2倍にアップ!!

⬆サブロウタの基本武器。火力に優れ、ザコ敵ならば一撃で葬り去る威力を持つ。ただし、連射性能は著しく低い。

プラズマフック

⬆機能はケリーと共通。ブーストジャンプをサポートする武装だ。強化パーツで攻撃力が付加される。

標準装備の攻撃手段を活かそう!!

ギアスキンのパワーアップがないぶん、初期状態での攻撃力に優れるサブロウタ。どんな状況でもGVナパームを放てるのは心強い。また、ブーストコンボを24回以上つなげることで、火縄キャノンの攻撃範囲が広がるのも強み。着弾点から広がる爆風でもダメージを与えられるので、敵を一掃することも可能だ。

⬅キャノンに爆風が付加。密集地を狙え!

➡空中GVナパームは使いどころも多い。

POWER UP

パワーアップ

GVPを消費することで支給申請可能な、パワーアップパーツを詳細に解説。攻略法を左右する、パワーアップのしどころも考察してみよう。

大きく3種類に分けられるパワーアップパーツ。これらをどの順番で入手するかが、攻略方法に影響を与えてくる。また、パーツ入手まえには、やり直しがきくようセーブをしてくことをオススメする。

➡得られるGVPには限りがある。パーツ選びは慎重に行うべし。

パワーアップの順序をどうするか?

●防御力重視タイプ

ゲームに慣れていない初心者は、まず防御を固めるといい。まず入手したいのは、Shield Gen.系。できればムダのないよう、いきなりLvl 2を入手したい。どうしてもダメージを受けてしまうなら、保険でReserve Shieldを持っておこう。Boost Shieldが入手できれば、言うことナシ!

●攻撃力重視タイプ

ある程度ゲームに慣れてきたら、GVPを多く稼ぐためにも攻撃力を優先して上げたい。なるべく早い段階でLock-on upgradeを入手すれば、コンボ無敵時間中の攻撃効率が、グッとよくなる。後半ダメージ値が増えてきたら、溜めこんだGVPでShield Gen. Lvl 2を入手すれば効率がよい。

GUN

ガンヴァルキリーたちの武装を強化するパーツ群。
ケリーとサブロウタとで異なるパーツが必要だ。

名称	画像	価格	ケリー	サブ	効果
Lock-on Upgrade		8000GVP	○	×	ケリー用武器ヒートブラスターのロックオン数が4つに上昇する。必要GVPも少ないので、早めに購入したいパーツのひとつだ。
Lock-on Upgrade 2		50000GVP	○	×	ケリー用武器ヒートブラスターのロックオン数が8へと上昇。かなりの攻撃力アップが期待できる。Lock-on Upgradeとの併用は不可。
D.Gun Upgrade		20000GVP	○	×	ケリー用武器ドライブガンの攻撃力が、約25パーセントアップする。敵の耐久力が増す、後半ステージに向けて入手したいパーツでもある。
D.Gun Upgrade 2		80000GVP	○	×	ケリー用武器ドライブガンの攻撃力が、約50パーセントアップ。かなり高いGVPを必要とするため、他のパーツとの併用は困難だろう。
P.Hook Upgrade		5000GVP	○	○	プラズマフックに攻撃力が加わる。攻撃力は、一瞬触れるとヒートブラスターの半分程度。以降、1秒間当て続けるごとに1発分のダメージ。
P.Hook Upgrade 2		8000GVP	○	○	プラズマフックのスナップ(ターゲットまで届く)距離を1.5倍に延長する。立体的なステージや、上に向かうミッションで役立つはず。
Cannon Upgrade		80000GVP	×	○	火縄キャノンの攻撃力を約25パーセントアップする。もともと強力な火縄キャノンだけに、入手できれば無類の強さに。ただし高い。

GEAR SKIN

ハレー超人たちの体を守るアーマー、ギアスキンを強化するパーツ群。
シールドの強化と、GVフュエルの増加の2種類が用意されている。

名称	画像	価格	ケリー	サフ	効果
Shield Gen.		8000GVP	○	○	ギアスキンのシールド耐久力をアップ。標準の場合より、敵からのダメージを10パーセント軽減する。回避に自信がなければ早めに入手。
Shield Gen. Lvl 2		20000GVP	○	○	ギアスキンのシールド耐久力をアップ。標準の場合より、敵からのダメージを20パーセント軽減する。Shield Generatorとの併用は不可。
GV Fuel Cell		80000GVP	○	○	GVフュエルの限界値がアップ。通常ではゲージMAXで4回出せるGVナパームが、連続で6回使えるように。攻撃に余裕はでるが、GVPも高い。
GV Fuel Cell Lvl 2		100000GVP	○	○	GVフュエルの限界値がアップ。GVナパームが、連続で8回使えるようになる。入手はかなり困難。GVF Generatorとの併用は不可。
Boost Shield		50000GVP	○	○	ブーストコンボ中にダメージを受けても、コンボがキャンセルされなくなる。コンボの成立を楽にするスグレモノだが、必要GVPも相当高い。

EXTRA ITEM

それぞれに独特の効果を持つ、特殊パワーアップパーツ群。
初心者にはウレシイ、使い捨ての回復アイテムが2種類用意されている。

名称	画像	価格	ケリー	サフ	効果
Reserve Shield		4000GVP	○	○	使い捨てパーツ。シールドがなくなると自動的に完全回復する。持っていれば安心できるが、消耗品なだけにむだ使いはさけたい。
Reserve Fuel Cell		2000GVP	○	○	使い捨てパーツ。GVフュエルがなくなると、ゲージを完全回復する。フュエルはコンボで回復するが、GVPに余裕があれば持っておきたい。

敵を倒して回復アイテムを入手せよ!

敵を倒すことで出現する2種類の回復アイテム。効果は右の解説を見てもらうとして、気になるのがその出現条件。基本的にはランダムだが、耐久力の高い敵など、特定の決まった敵からは出現するようになっている。また、アイテムは一定距離まで近づくことで、プレイヤーに向かって飛んでくる。通常は届かない位置にあるアイテムでも、逃さず取ろう。

➡倒したあとはアイテムが出たか確認。

GVフュエルボール

GVナパームを発動させるのに必要な、GVフュエルを回復してくれる。回復量は、約GVナパーム1回分。コンボに頼らずゲージを回復できるので、出現したらできるだけ取っておきたい。

シールドボール

獲得することで、ギアスキンのシールドゲージを一定量回復してくれる。ステージ中のシールド回復は、このアイテムだけが頼り。出現したら必ず取って、その後の戦いに備えよう。

BOOST COMBO -TRAINING-

ブーストコンボ ～練習編～

パワーアップや無敵状態など、ゲームの難易度に直結する重要度を持つブーストコンボを徹底分析。チュートリアルだと思って練習してみよう。

本作をプレイするうえで、絶対にマスターしたいブーストコンボ。しかし、コンボを確実につなげるためには、やみくもに操作しているだけではダメ。ここでは、ブーストコンボを確実にキメるための方法を、ステージ1開始直後を使い、段階をおってレクチャーしていく。各ステップごとの解説をキチンと踏まえて課題をクリアーしていけば、コンボマスターになれるハズだ。がんばろう。

↑ステージ1スタート地点からすぐ目の前の瓦礫上。この場所を基点として練習する。

●ブーストコンボ始動条件

敵が近くにいて【CAUTION】が表示されているとき、空中でブーストダッシュやサイドブースト、バックブーストを連続して行うことで始動。ブーストゲージ中央に、コンボ数が表示される。ただし、前→後→前→…、右→左→右…のように、同じ方向のくり返しではカウントされない。

●ブーストコンボキャンセル条件

ブーストコンボ中に、ブーストジャンプ・ホバリングを行った場合、地上に降りた（地面に足が接触した）場合、または敵からの攻撃を受けた場合（直接接触は除く）、キャンセルされる。ブーストコンボのキャンセルと同時に、武装の一時的なパワーアップ効果も終わってしまう。

STEP 1 まずはブーストジャンプの感覚をつかむ

手始めは、ブーストジャンプをしてみる。ジャンプ中に移動もしてみよう。課題自体はカンタンだが、移動のフィーリングやブーストゲージの減り具合、慣性や重力といったゲーム中の運動法則を、体でつかむ意味が込められている。まずは感じるのだ。

課題 ゲージがなくなるまでブーストジャンプ

↑左トリガを引いて、ブーストゲージがなくなるまでジャンプ。どれくらい飛べて、どれくらい移動できるかの感覚をつかもう。

STEP 2 空中でのブーストアクションに慣れる

ブーストジャンプ（ゲージ半分程度）で飛びあがったら、好きな方向にブーストアクション開始。慣れたところでコンボ数を上げていこう。ブーストのコツは、小刻みかつテンポよく（クリックは一瞬で放す）。四角を描くように操作してみるといい。

課題 空中でブーストコンボを3回以上つなぐ

↑高度を落とさずコンボをつなげる秘訣はテンポのよさ。一定間隔のリズムを刻んで、左スティックをクリック入力してみよう。

STEP 3 ブースト中に視点を変更する

コンボがつなげられるようになったら、右スティックの操作も加えていく。左スティックでコンボをつなげつつ、視点を動かしてみよう。まずは敵を見下ろすように右スティックを上に入力。慣れてきたら、違った方向や微妙な角度調整にもトライ!!

課題 下を向きながらブーストコンボをする

↑空中で小刻みにブーストをしながら視点を移動。最初は、右スティックを一方向に倒しきった状態で練習してみよう。

STEP 4 コンボの基本"直角"を身につける

ある意味ここからが本番。最速でコンボをつなぐ基本は、90度ごとの方向入力。上左・下右──のように、2回の直角ブーストを1セットとして操作する(反対方向でもコンボはつながるが、ホバリングにバケやすい)。左手を意識しなくなったら合格だ。

課題 8回以上コンボをつなげる

↑"カチッカチッ"の1セットを1秒弱の間隔で連続して入力。2回づつを意識しながら、除々に回数を伸ばしていくといい。

STEP 5 連続してコンボをつなげられるようにする

直角入力のコツがつかめたら、あとはコンボ回数を増やしていくだけ。後半のボス戦は、無敵状態になれないと苦戦を強いられる。確実に25回つなげられるようになるまで、練習あるのみだ。慣れたら、ジグザグで前後に進む訓練にもトライ！

課題 25回コンボをつなげる

↑左スティックの操作に神経を集中して、25回を目指す。雑な操作でコンボを途切れさせないよう、慌てずキッチリと入力すべし。

STEP 6 方向転換やホバリングをモノにする

コンボをつなげることが苦でなくなったら、またしても右スティックの出番。今度は、クリック入力での方向転換をコンボ中に織り交ぜていく。タイミングが取りづらい場合は、先行入力ぎみに。最後に、無敵状態になったらホバリングに移行してみよう。

課題 コンボ中に方向転換をしてホバリング

↑コンボの合間にほかの操作を織り交ぜることで、応用力を鍛える。方向転換に気を取られて、高度が落ちないように注意しよう。

STEP 7 どんな場所でもコンボができるようにする

これのみ、ステージ3の移民ベース1で行う。スタート地点目の前の狭い通路でコンボを決めてみよう。通路でのコンボは、天井や壁があるため高度が落ちやすく、視点も定まりにくい。いかにコンパクトにコンボをつなげられるかが試される。す速く的確に。

課題 通路内でコンボを25回つなげる

↑全課題の集大成的な通路内でのコンボ。通路の形にあわせて、小さな四角を描くのがポイント。テクニックを総動員せよ!!

コントローラーの持ちかたはどうする？

クリック入力を頻繁に行う左手では、コントローラーを軽く握るといい。左スティックは、指先だけでなく手のひら全体を動かすように意識すると、無理なく操作できる。逆に右手は、左手の動きに負けないよう、しっかりホールドすべき。ブーストコンボ中はジャンプの誤入力を防ぐため、人差し指を左トリガから放そう。

←右手でしっかり左手で軽く握るのが基本。左手人差し指は、ジャンプ時以外は左トリガにかけないように。

BOOST COMBO -PRACTICE-

ブーストコンボ ～実践編～

前ページの練習編を踏まえ、ゲーム中の局面にあわせた形のブーストコンボ活用術を伝授。テクニックをマスターして、難関を突破するのだ!!

POINT 1 コンボの始動はできるだけ高い位置から

ブーストコンボ使用時に重要なのは"高さ"である。敵より高い位置であれば、地上の敵を一方的に攻撃できることに加え、操作をミスして高度を下げてしまった際の保険にもなる。敵が密集しているような箇所では、(あえて敵を無視しても)高い位置へと上り、そこからブーストコンボを始動するのが得策だというコトだ。また、足場は意外なところにも存在する。周囲を見まわして捜してみよう。

↑➡密集する敵の横をすり抜け、より高い位置へ。そこからコンボへ。

POINT 2 コンボをつなげつつ敵の攻撃をかわす

前述したように、ブーストコンボの利点は機動力を維持したまま空中を移動できる点。これを活かせば、敵の攻撃をかわしながらコンボ数を稼げる。右の俯瞰図が、そのパターン例だ。敵が攻撃してくるのを見計らって、横→前とブーストコンボ(図A)。続いて、移動後のプレイヤーを狙う敵の攻撃を、後→右と回避(図B)。この間は、もちろん敵を攻撃してもオーケー。ただし、視点は敵へと向けるように。

POINT 3 レベル2GVナパームで一気に上昇

ブーストコンボを始動すると、基本的にプレイヤーは落下する一方で、上昇は不可能。どれだけ落ちないようにコンボをつなげられるかが重要となる。

だが、ひとつだけ例外がある。空中でのレベル2GVナパームは、向いている方向へと突進する。つまり視線を上向きにすれば、ブーストゲージを消費せず、しかもコンボを途切らすことなく上昇が可能なのだ(ただし、初期状態のケリーでは使えない)。

↑➡空中で上を向きGVナパームを発動。一気に上昇できる。

POINT 4 無敵状態はどのタイミングですべきか

ブーストコンボ25回での12秒間の無敵状態。これは基本的に、敵の密集地の手前で発動させるべき。武装強化が維持されているうえ、テクニックボーナスも得られるからだ。また、移民ベースなどのステージでは、部屋に入るまえに無敵になっておき、突入と同時に内部の敵を一掃する、という使いかたも有効。

⬅敵の手前でコンボ開始。無敵のうちに敵を一掃!!

⬅中の様子がわからない部屋に入る場合も役立つ。

ONEPOINT TECHNIQUE

覚えておきたいテクニック

ブーストコンボのほかにも、覚えておくと役立つテクニックを紹介。使いこなせれば、より効率のよいステージ攻略が可能となるはずだ。

狭い足場にうまく飛び乗るには

プレイを始めたばかりのときに意外と手間取るのが、足場にキチンと飛び乗るという動作。ジャンプの高さが足りなかったり、ブーストダッシュで行きすぎてしまったりと、なかなかに苦労する。具体的な手順は下の連続写真を見てもらうとして、大事なのは焦らないこと。独特な操作の本作ではあるが、操作に対するレスポンスは非常に良好。プレイヤーが操作をミスしなければ、見事な動きを見せてくれるハズだ。上達すれば、1キャラクター分程度の狭い足場にも難なく着地できるようになれる!!

↑目標の足場を正面にしてブーストジャンプ。つま先が床と平行になるまで上昇。

↑ジャンプの頂点付近で、右スティックを上に入れて見下ろし視点にする。

↑前方に軽くブーストダッシュ。視点は下に向けたままの状態で着地点を見る。

↑目的地の上空に来たら、すぐにホバリング。あとは左スティックで微調整。

急斜面はブーストでかけ上がる

地上でもブーストダッシュは有効だ。渓谷面の洞窟内部やユグドラシルなど、急な斜面の多い場所では地上でのブーストダッシュが役立ってくれる。やりかたはいたってカンタン。斜面に向かってブーストダッシュで突っ込めばオーケー。ジャンプではブーストが尽きてしまうような高さの急斜面も、スイスイと上っていける。ただしゲージの残量には注意。

↑急斜面をダッシュで上る。左スティックをクリックし続けるのがポイント。

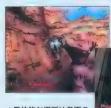
プラズマフック活用法

フックターゲットに撃ち込むことで、高い位置まで一気に上れる便利なプラズマフック。フックターゲットにプレイヤーキャラクターが貼りついているあいだは、ブーストゲージが少しだけ回復する。うまく使えば、つぎのブーストコンボへの布石にもなる。また、意外と気づかないが、フックターゲットそのものの上に乗ることもできる。

↑フックターゲットに貼りつきつつブーストゲージ回復。左トリガは放しておく。

ステージ中に隠されたハレーコアを捜し出せ!

1〜13のステージ(ボスはその体内)に必ずひとつ隠されている黒い球体が、ハレーコアだ。ステージ中のどこかに隠されたハレーコアを発見・入手することができれば、エクストラコアボーナスが加算される。さらに、13個すべてを集めると、ケリーにある変化が……(90ページ参照)。

←アイテムボックスに収められたハレーコア。気がつきにくい場所にある。

➡具体的な場所は各面の攻略マップを参照のこと。すべてゲットすべし!!

SCORE & RANK

スコアとランク

ステージクリアー後に表示されるリザルト画面の見かたと、スコアの詳細な算出方法を解説。高得点や、Sランクを狙う際の参考にしよう。

各ステージでのミッションをクリアーすると表示されるリザルト画面。ここでは、ミッション遂行の功績に応じたスコアとランクがはじき出される。スコアは、クリアー時間や敵の撃破数などからなる5項目ごとに算出され、同時にスコアに応じたランク付け(S～D)がなされる。そして、それらの合計がトータルのスコアとランクになる。また、獲得したスコアの1/100はGVP(ガンヴァルキリーポイント)として加算される。つまり、高得点を取るほど、より強力なパワーアップパーツが入手できるというわけだ。

スコアの$\frac{1}{100}$がGVPとして加算される

↑ステージクリアー後のリザルト画面。スコアアタックをする場合は項目ごとをチェックし、どこが自分の弱点かを理解しよう。

1 クリアータイム

ステージごとに規定された"最大クリアー時間"(各ステージ攻略を参照)から、クリアーにかかった時間を差し引いたものを1000倍して算出される。結果がマイナスになった場合は、0として扱われる。

(最大クリアー時間－実クリアー時間)×1000

2 敵の撃破数

敵の種別ごとに設定された単価に撃破数をかけ、その合計を10倍して算出。敵単価については面攻略を参照してほしいが、基本的に手ごわい敵ほど高い。

(敵Aの撃破数×単価
敵Bの撃破数×単価
⋮)×10

3 テクニック

ブーストコンボ中に倒した敵の数から算出。コンボ数により倍率が変化し、コンボ数が高いほど、高得点を得られる。なお、コンボ数は敵を倒した時点のものが適用される。

コンボ数	計算方法
～7	敵単価×撃破数×2
8～15	敵単価×撃破数×4
16～23	敵単価×撃破数×6
24～	敵単価×撃破数×8

4 エクストラコア

ステージ中に隠されているエクストラコアを取得すると得られる。入手の可否だけなので、ランクは設定されていない。

エクストラコア入手で
＋100000

5 クリアーボーナス

初期値の10万点から、被弾するごとに10000点ごと減っていく。ただし、ブーストコンボ中に受けたダメージは2倍(20000点)として計算される。逆に、コンボによって無敵状態の場合は、減点の対象外。

100000－被弾数×10000

6 合計スコア

1～5までの5項目の合計。総合ランクに関しては、各ランクを平均して決定される。ただし、エクストラコアが取れなかった場合、ランクはひとつ下がる。

S=5、A=4、B=3、C=2、D=1とし
各ランクの合計÷4=総合ランク

FILE:02 MISSION

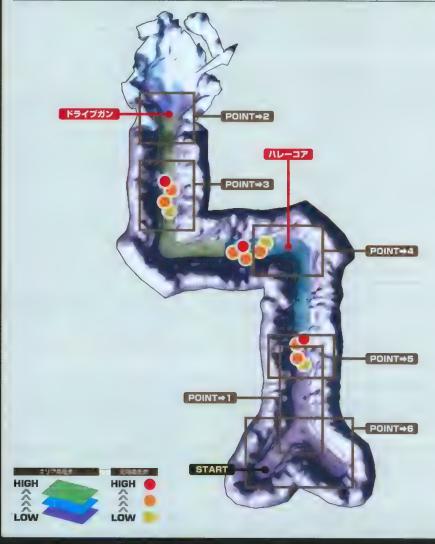
あきらめ、投げてしまっていないか？

STAGE1:渓谷1

Valley 1

ミッションはドライブガンを回収し、スタート地点まで戻ること。最初のステージだけあって、アクションの基本が学習できる構造になっている。

Valley1　ランク条件（Clear Time基準値：15分／900000）

	S	A	B	C	D
Clear Time	7分30秒以内 450000〜	10分以内 300000〜	11分40秒以内 200000〜	12分35秒以内 145000〜	12分35秒以上 149999〜0
Enemy Defeated	480000〜	360000〜	240000〜	120000〜	119999〜0
Technique	300000〜	200000〜	100000〜	50000〜	49999〜0
Clear Bonus	80000〜	60000〜	40000〜	20000〜	19999〜0

POINT➡1 ドライブガン回収までは遠距離から攻撃

出現エネミー ドラウプニル

スタートからドライブガン奪取までは、ドラウプニルしか出てこない。コイツは近寄らなければ攻撃をしてこないので、遠距離から攻撃していれば問題なし。足場や壁にも張り付いているので、マップを見ながら捜し出して倒すこと。エネミーの反応がなくなったら、足場を移りながら進み、ドライブガンのある湖を目指せ。

サブロウタでは……

足場を順に上っていくケリーとは違い、サブロウタは最初からGVナパームレベル2が使えるので、高い足場や崖を上ることができるぞ。

↑エネミーの反応があったら、遠距離から処理。これが基本中の基本。

↑足場にもドラウプニルがいる。ブーストジャンプ中に攻撃して倒そう。

↑離れた足場にはブーストダッシュ。左スティックの使いかたを学ぼう。

POINT➡2 回収したドライブガンを使いエネミーを迎撃

出現エネミー フレキ

足場を上っていくと湖の近くにドライブガンがある。これを回収してスタート地点に戻るのだが、突然崖の上などからフレキの大群が現れる。フレキはドラウプニルと違い、ヒートブラスターを数回当てないと倒せない。だが、回収したばかりのドライブガンを使えば容易に一掃できるのだ。すばやく照準を合わせ、ドライブガンで一気に蹴散らしてしまおう。近寄られた場合はジャンプからのブーストダッシュで回避し、空中から下向きで攻撃！

↑わかりにくいが左にある崖の上に乗り、ここからジャンプして下向き攻撃が安全。

サブロウタでは……

ドライブガンを使えないサブロウタはホーミング攻撃を使うといい。回収場所からすばやく振り返り、立ち止まってロックオンすればいいだろう。攻撃力が高く、最大ロックオン数が多いサブロウタだからこそ可能な対処法だ。

↑初めから最大4つまでロックオンできるホーミング攻撃を活用！

Valley 1　出現エネミーファイル

エネミー	SCORE	武器有効度						解説
		ヒートブラスター	ドライブガン	火縄キャノン	プラズマフック	GVナパーム		
ドラウプニル	200	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		壁や柱などに張り付いており、小さい範囲で大量にいることが多い。酸を吐くタイプと蒸気を吐くタイプの2種類があり、両方ともプレイヤーが近づくと攻撃を始める。つまり、近寄らなければ攻撃されないということ。容易に倒せる相手だ。
フレキ	500	○	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		もっとも多く出現するエネミー。大小があり、大きいフレキは体力が多い。攻撃方法は接近してから噛み付くだけなので、空中にいれば攻撃を受けずにすむ。倒すときは遠距離、または上空から攻撃するといいだろう。
レーヴァテイン	1000	[illegible]	[illegible]	[illegible]	△	○		オープンエアのステージに多く出現する空を飛ぶエネミーで、接近しては爆発する弾を投下してくる。ほとんど動き続けているので、ヒートブラスターは当たりづらい。ドライブガンやホーミング攻撃でダメージを与えよう。

POINT➡3 帰りは空中からエネミーを狙う

出現エネミー：フレキ

上ってきた足場を戻ってスタート地点に行くのだが、ドライブガン回収後はいままでいなかったフレキが足場に出現する。しかし、フレキと同じ足場に乗らなければダメージを食らうことはない。さきほど回収したドライブガンで、空中から攻撃を仕掛けて一掃しよう。

⬆上り坂をブーストダッシュで上りきったら、崖の手前でジャンプ。

⬆空中でドライブガンを発射すると、ホバリング状態で攻撃可能となる!!

サブロウタでは……

火縄キャノンは、ドライブガンのように自動的にホバリングに移らないので、まずホバリングをしてから攻撃を開始しよう。このとき、ホーミング攻撃を使うといいだろう。

⬆ブーストジャンプの最高到達点からホバリングに移ること。

POINT➡4 崖を上ってコアを回収しよう

出現エネミー：フレキ

崖をふたつ降りたところにある柱の上には、ハレーコアがある。足場から柱に移り、柱の上でジャンプ攻撃をしてアイテムボックスを壊そう。コアは近くに行けば回収できる。

⬆コアを回収後、崖から降りてくるフレキを一掃。高いところからの攻撃が[illegible]

POINT➡5 フレキは地面に落ちるまえに倒せ

出現エネミー：フレキ、レーヴァテイン

3つ目の崖周辺の足場にはフレキはいないのだが、頭上にある石橋から大量のフレキが落下してくる。ジャンプからのドライブガンでの攻撃は変わらないが、照準は水平から上方に保とう。

⬆崖からふたつ目の足場からジャンプ、ドライブガン、[illegible]下を向いて[illegible]

POINT➡6 シールドの残りによってクリアーするかを決めよう

出現エネミー：フレキ

スタート地点付近は分岐があり、左に行くと行き止まり、右に行くとスタート地点に戻れる。もし、シールドやGVフュエルゲージに余裕があれば、崖から降りてくるフレキを倒してからクリアーしよう。

⬅余裕がなければ[illegible]して戻ること。

⬅フレキを倒し、GVPを稼いでアイテムをゲット。

ALL RANK S

やり込み魂を揺さぶるオールSランク取得へのチャレンジ。この究極の目標に向かって突き進むプレイヤーを徹底サポート！

ここでは、オールSランクを狙う上級者に向けた攻略をお届けしていく。まず、最低限必要なテクニックは、どんな高度でも25回(無敵)までブーストコンボをつなげられること。そして、攻撃はビートブラスター(火縄キャノン)のみ。これ以外でエネミーを倒してもテクニックに換算されないのだ。

このステージは足場を上っていくため、途中で上昇できないケリーは一度着地が必要。途中まで溜めたコンボをムダにしないためにも、なるべく無敵までつなぎ、エネミーを倒しながら進もう。

↑無敵まで攻撃をしないと時間がかかるので、つなぎながら攻撃すること。

↑湖のある崖から一度も着地せずに戻れるくらいの技術が必要だぞ。

↑ホーミング攻撃とGVナパームレベル2を巧みに使えば、難しくはない。

ケリー・サブ共通テクニック　スコアの高いレーヴァテインを出現させよう

コア回収後、柱からブーストジャンプとブーストダッシュを使い、高さを維持しながら進むとレーヴァテインが出現する。レーヴァテインはこのステージでもっともスコアの高いエネミー。無敵で倒せば、テクニックでのSランクはほぼ確定するぞ。

↑高さを維持していると、レーヴァテイン3体が後方から飛んでくる。

↑逃がしても石橋手前で停止しているので、無敵にしてから倒す。

GUN VALKYRIE スケッチギャラリー　ケリー①

COLUMN

1 ケリー表情スケッチ。ケリーはゲーム本編ではあまり表情を出さないので、表情集は貴重かも。

2 1とほぼ同時期に描かれたと思われる、ケリーの全身スケッチ。長い髪も検討されていたようだ。

STAGE2:渓谷2

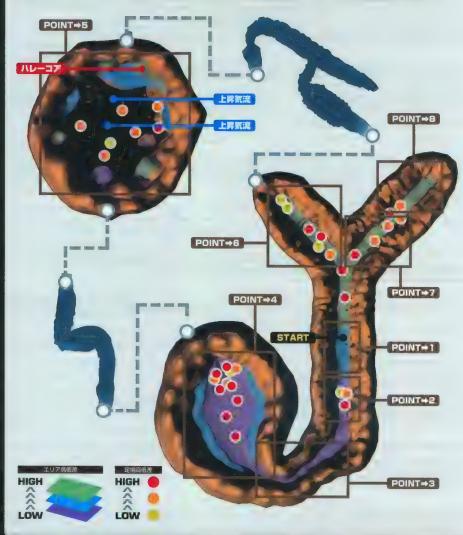
Valley2

ミッションは広大なフィールド内にいるエネミーすべての殲滅。見えにくいクヴァシルや、生まれてくるフレキを残さず倒して進もう。

Valley2 ランク一覧（Clear Time基準値：30分／1800000）

	S	A	B	C	D
Clear Time	20分以内 600000～	23分以内 420000～	27分以内 180000～	29分10秒以内 50000～	29分10秒以上 49999～0
Enemy Defeated	1000000～	500000～	400000～	250000～	249999～0
Technique	500000～	400000～	300000～	200000～	199999～0
Clear Bonus	80000～	60000～	40000～	20000～	19999～0

POINT➡1 滞空しながらフレキを一掃

出現エネミー フレキ

フィールドの中央あたりにある崖がスタート地点。ここから腕しだいで崖を上ることもできるが、のちに崖の上に行くことになるので無理する必要はない。崖を降りたら、まずは先にある洞窟を目指して進んでいく。

崖の下には大量のフレキが出現するので、ドライブガンで空中から攻撃しよう。このとき真下のフレキばかりではなく、周囲にいるフレキも倒す。もし、倒しきれなかったら着地するまえにブーストダッシュで前進し、振り向きざまにドライブガンを撃てばいいだろう。

⬆フルにゲージを使わずにジャンプしてドライブガンを撃ちまくる。

⬆振り向いて近寄ってくるフレキを撃破。殲滅後はマップの確認を忘れずに。

サブロウタでは……

サブロウタはゲージをフルに使ってジャンプし、ホバリングに移行。そのあとは下を見ながらホーミング攻撃で一掃することができるぞ。

⬅ホーミング攻撃なら大きいフレキも一撃。

⬅囲まれそうになったら早めにGVナパームを使うこと。

POINT➡2 崖下のエネミーを忘れずに倒す

出現エネミー Ⓐクヴァシル Ⓑグングニル Ⓒフレキ

崖の下にはグングニルとクヴァシルがいる。崖から降りるときは、高い足場から順に降りていく。このとき足場の下にグングニルが見えたら必ず倒していこう。クヴァシルは照準が合わないエネミーなので、探すのに苦労する。右のマップを参考に見つけ出して倒そう。

⬆クヴァシルは縦に並んでいる。ここでも倒したらエネミーの存在をチェック。

Valley2 出現エネミーファイル

エネミー	SCORE	武器有効度			解説
クヴァシル	100	ヒートブラスター ○ / 火縄キャノン ○	プラズマフック ○ / ドライブガン ◎	GVナパーム ◎	照準が合わない蟲の群れ。一定の間合いに入るとまとわりつく。照準が合わないためマップで大まかな位置をつかみ、周囲を見回して捜し出そう。攻撃するときは遠距離からドライブガンを使い、撃ちながら手動で照準を合わせること。
グングニル	500	ヒートブラスター ○ / 火縄キャノン ○	プラズマフック ○ / ドライブガン ○	GVナパーム ○	空中に滞空し、プレイヤーに向けて弾を飛ばしてくる。弾は周囲360度に直線的に飛ばし、側面は硬い殻で覆われているため、なかなか倒せない。安全かつ素早く倒すには、上空や真下の位置から攻撃するといいだろう。
フレキヘイム	800	ヒートブラスター ○ / 火縄キャノン ○	プラズマフック ○ / ドライブガン ○	GVナパーム △	フレキの女王とも言えるのが、このフレキヘイム。攻撃はしてこないがフレキを大量に生み出すので非常にやっかい。ちなみにフレキヘイムは、フレキを生まない、決められた数だけフレキを生む、つねにフレキを生み続けるの3種類がある。

フレキ ▷Valley1(P.27参照)　レーヴァテイン ▷Valley1(P.27参照)

POINT➡3 隙を突いてフレキヘイムを攻撃

出現エネミー
フレキ
フレキヘイム

クヴァシルを倒したら、今度は谷のあいだを進んでいく。この谷壁面には数多くのフレキヘイムが張り付いており、大量のフレキを生み出してくる。最初にフレキヘイムを倒したいところだが、大量のフレキに近寄られる可能性があるので、まずはフレキから処理したほうが確実。遠距離からドライブガンで倒していこう。フレキを倒し終わったら視点を上に向け、フレキヘイムを捜し、倒す。ここでも倒し忘れがないよう、マップで確認することが基本だ。

⬆壁面にフレキヘイムが見えていても、まずは生み出されるフレキを処理。

⬆地上にフレキの姿がなくなってからフレキヘイムを攻撃だ！

サブロウタでは……

サブロウタはフレキヘイムでも一発で倒せるホーミング攻撃を使い、フレキとフレキヘイムを同時にロックオンして倒すといいだろう。このほかにもGVナパームレベル2を使ってフレキヘイムをさきに処理し、フレキを増やさないで進んでいく方法もある。

⬆ホーミング攻撃で倒すのならば、フレキヘイムをさきにロックオン。

POINT➡4 足場を利用して上空へ

出現エネミー
Ⓐクヴァシル
Ⓑグングニル
Ⓒフレキ
Ⓓフレキヘイム
Ⓔレーヴァテイン

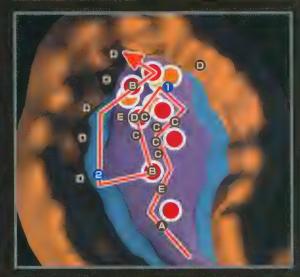
谷を抜けたあとは広いフィールドに出る。ここでは壁面や足場の上など、エネミーがいたるところにいる。まずは地上のフレキ、クヴァシルを片付けつつ、上空を飛び回るレーヴァテインをドライブガンで狙おう。そのあとは奥にある低い足場から順に上り、足場のグングニルや壁面のフレキヘイムを倒す。このとき足場から落ちると、再度上り直さなくてはいけないので、慎重に行動するように。

サブロウタでは……

谷を抜けたらいちばん手前にある足場下にいるクヴァシルを倒し、GVナパームレベル2で足場に上る。上空と壁面のエネミーを倒したのち、地上のフレキを上空から一方的に攻撃しよう。

⬆地上エネミーを殲滅したら、溝の近くにある低い足場から上っていこう。

⬆足場からブーストダッシュを数回使い、フレキヘイムがいる壁面に移る。

FILE:02 MISSION

POINT➡5 上昇気流を使って高度を保つ

出現エネミー
Ⓐグングニル
Ⓑレーヴァテイン

洞窟を抜けると底が見えないフィールドに出る。ここでは下から吹き上げる上昇気流で上昇し、反対側まで行くことになる。

ここではレーヴァテインが多く飛び回っていて、上昇気流に乗っているあいだにも攻撃をしてくる。そこで、上昇気流に乗る直前の足場で、見えているレーヴァテインは必ず倒しておくこと。

←気流の乗りかたはブーストダッシュで突っ込むだけ

←襲われたら上空からドライブガンを乱射しよう。

サブロウタでは……

GVナパームレベル2で上昇してもいいが、ゲージがもったいないので上昇気流を使う。レーヴァテインを処理できずに囲まれたときに使うといいだろう。

←ここではゲージを温存しておきたい。

⬆グングニルは足場で下から撃ち、上昇気流を使って上から撃つ。

⬆コアは洞窟前の小山の上。上昇気流からブーストダッシュで回収しよう。

POINT➡6 見逃しやすいエネミーを倒せ

出現エネミー
クヴァシル
レーヴァテイン

ふたつ目の洞窟を出ると、そこはスタート地点から見て崖の上にあたる場所に出る。出た直後はクヴァシル2体が出迎えてくれるので、ドライブガンで返り討ちにしよう。その後は足場を移りながら進むのだが、ある程度進むと前方からレーヴァテインが飛んでくるので、いつでもドライブガンを撃てるように準備をしておこう。

➡洞窟からふたつ目の足場まで行くと襲ってくる。

➡崖下にもレーヴァテイン。動き出す前に撃破

⬅アンテナが近くに見える足場に乗ると……

➡レーヴァテインが来る。速攻で倒そう。

POINT→7 グングニルを処理してから足場へ

出現エネミー：グングニル　フレキヘイム　フレキ

レーヴァテインを倒したら分岐を左に進み、行き止まりにいる大量のフレキヘイムを目指す。

レーヴァテインを倒したあと足場から降りてなければ、ブーストダッシュで足場を移動しながら進む。もちろんエネミーは上空から狙おう。もし足場から落ちた場合は、地上でエネミーを処理することになる。そのときはヒートブラスターに変えて、グングニルの弾を避けながら攻撃しよう。

サブロウタでは……

ここでは地面を進むよりも、足場を進んだほうが安全。もし、地面に降りてしまったときは、GVナパームレベル2を使って近くの高い足場に乗ってから進むように！

↑フレキを倒してから足場を移り、下を向きながら攻撃する。

↑ブーストダッシュで一気に近づき、グングニルの真下に潜り込むのもアリ。

↑地上から足場に行くには、奥にある岩に乗ってから移ると簡単だぞ。

POINT→8 大量に出現するフレキを優先して倒す

出現エネミー：Ⓐフレキ　Ⓑフレキヘイム

まずは崖の壁面にいるフレキヘイムを軽く処理。問題は崖を上った場所のフレキヘイム。そのほとんどが、大量のフレキを生み出してくる。崖の上でフレキに囲まれないように、崖際からドライブガンで攻撃し、処理しきれないと感じたら崖のすぐ下にある狭い足場まで逃げる。追いかけてきたフレキを倒し、再び崖の上へ。これをくり返してフレキの数を減らしてからフレキヘイムを倒すのだ！

↑壁面のフレキヘイムを倒したら、崖上のフレキヘイムを手動照準で倒そう。

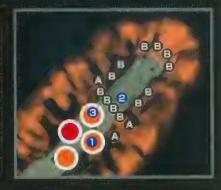
↑崖の端でドライブガンを撃つ。不意を突かれたときはGVナパームで処理。

↑逃げるときもドライブガンを撃ち続ける。着地する足場を確認しておくこと。

サブロウタでは……

崖の端に行くまではケリーといっしょだが、ここでホーミング攻撃を使い、フレキヘイムとフレキをまとめて倒す。やりかたはPoint③と変わらず、まずはフレキヘイムをロックオンし、そのあとにフレキをロックオン。これで問題なし。

←視点をすばやく動かしてロックオン。超強力なホーミング攻撃でエネミーを一掃しよう。

ALL RANK S

やり込み魂を揺さぶるオールSランク取得へのチャレンジ。この究極の目標に向かって突き進むプレイヤーを徹底サポート!

このステージは、オールSランクを取るための基本要素がすべて詰まっている。その中でも重要になるのはクリアータイムとダメージを受けないこと。まずタイムを短縮するには、進むルートを完全に覚えること。ダメージを受けないためには、エネミーの位置をしっかり把握することが大切。

⬆足場を一気に上れないケリーでも、急いで進めばこの程度はタイムが出る。

⬆GVナパームレベル2で飛び回っていると、不意を突かれるので注意!

ケリー・サブ共通テクニック　わざとフレキを生ませてテクニック稼ぎ

テクニックを稼ぐためには、スコアの高いフレキヘイムとレーヴァテインを無敵で倒すのがもっともいい方法。だが、それらのエネミーに合わせて無敵にしていると、時間がかかってしまう。そこでテクニックを補うためにも、フレキをわざと生ませて、コンボをつなぎながら倒そう。

⬆谷を往復して稼ぐ。行きはフレキだけ倒し、戻りにフレキヘイムを処理。

⬆最後の大量のフレキヘイムでは、フレキが出てこなくなるまで生ませよう。

GUN VALKYRIE スケッチギャラリー　ケリー②

COLUMN

1

2

3

4

1 ケリーの子供時代のスケッチ。
2 企画当初に描かれたケリー。現在の世界観に固まる以前に描かれたもののようで、イメージがまったく違う。
3 ケリーのギアスキンLv3の初期スケッチ。
4 P.29の2と同時期に描かれたものと思われるスケッチ。表情が多少穏やかなものに見える。

STAGE3:移民ベース1

Civilian Base 1

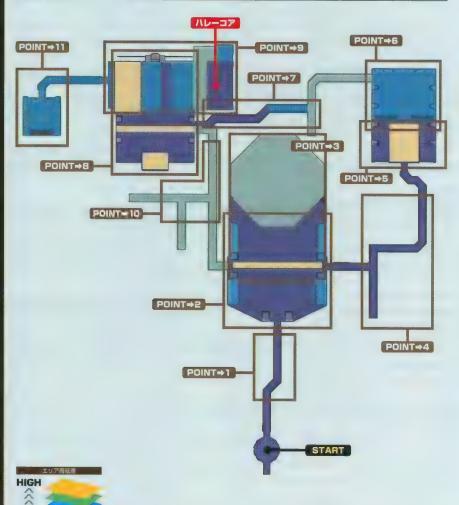
ミッションは通路と室内にいるエネミーの殲滅。広い部屋ではどこに行けばいいのかわからなくなることも多い。最初の壁となるステージだ。

Civilian Base1　ランク条件（Clear Time基準値：18分／1080000）

	S	A	B	C	D
Clear Time	9分以内 540000～	11分20秒以内 400000～	14分以内 240000～	16分以内 120000～	16分以上 119999～0
Enemy Defeated	800000～	600000～	400000～	200000～	199999～0
Technique	420000～	320000～	220000～	120000～	119999～0
Clear Bonus	80000～	60000～	40000～	20000～	19999～0

エリア高低差

HIGH

LOW

POINT➡1 ホーミング攻撃で通路のエネミーを倒そう

出現エネミー
スィン
ドラウプニル

通路にはドラウプニルとスィンがいる。ここではホーミング攻撃を使って手早くドラウプニルを処理し、スィンにターゲットされるまえに倒す。もし、ドラウプニルの処理が遅れたときは、ギリギリまで近寄ってからGVナパームだ。

⬅足元にいるドラウプニルを一瞬でロックオン。

⬅速攻で発射して、スィンを攻撃しよう。

POINT➡2 部屋の端に逃げてから攻撃に転じる

出現エネミー
スィン フレキヘイム
フレキ

部屋の入り口付近にはフレキが待ち構えているため、ここでの戦闘は極力避ける。まずは安全な部屋の左奥（右奥は不可）に逃げることを優先しよう。ここであればスィンの攻撃が届きにくく、足場にいるフレキをおびき寄せることも可能。急いで足場に上がってしまうと、スィンに狙われるため非常に危険なのだ。ここで粘り、近寄ってくるフレキが少なくなったら、横にある足場を使い、もうひとつ上の足場に移ろう。

⬆部屋に入るまえからブーストダッシュで部屋の左の奥を目指す。

⬆奥まで行ったらすぐに振り向き、ドライブガンで近寄るフレキを一掃しよう。

⬆近寄るフレキがいなくなったら手動で入り口上のフレキヘイムを倒す。

⬆ブーストジャンプで壁面の足場に乗り、そこから上の足場へ上る。

サブロウタでは……

入って右側にいるスィンを処理できれば、奥に隠れる必要はなくなる。そのあとは近寄るフレキを、ホーミング攻撃で順次倒す。

Civilian Base1　出現エネミーファイル

ギャラル SCORE 1000

武装有効度：ヒートブラスター／ドライブガン／火縄キャノン／プラズマフック／GVナパーム

遠距離では拡散弾、近距離では捕獲からの叩き付け攻撃をしてくる強敵。ダメージを与えると天井に張り付き、上空から拡散弾を飛ばしてくる。また、こちらの攻撃は正面、背面、下の3方向しか当たらないことも覚えておこう。

スィン SCORE 200

武装有効度：ヒートブラスター／ドライブガン／火縄キャノン／プラズマフック／GVナパーム

空中に浮いており、プレイヤーを見つけるとレーザーサイトでロックオンし、方向修正をかけながら連続で5発の弾を発射してくる。ロックオンされたら、とにかく動き続けて弾を避けること。最優先で倒したいエネミーだ。

ベルソル SCORE 200

武装有効度：ヒートブラスター／ドライブガン／火縄キャノン／プラズマフック／GVナパーム

小さいエネミーで糸玉を出して攻撃してくる。動かないので倒すのは楽だが、糸玉がかなりやっかいで、糸玉に当たると身動きが取れなくなる。糸玉の捕縛を外すにはブーストを5秒間ふかすか、GVナパームを使うしかない。

ドラウプニル ▷Valley1（P.27参照）
フレキ ▷Valley1（P.27参照）
フレキヘイム ▷Valley2（P.31参照）

POINT➡3 ギャラル、スィンを処理してつぎの通路へ

出現エネミー：ギャラル　フレキヘイム　スィン

高い足場の壁面には3体のフレキヘイムとギャラルがいる。まず壁面のフレキヘイムを倒し、フレキの出現を避ける。そのあとにギャラルへ。ここのギャラルはなかなか攻撃してこないので、余裕を持ってフレキヘイムを倒せるはず。フレキヘイムとギャラルを処理したら、つぎはキャットウォークと通路前のスィンを処理。両方とも高い足場の上で狙いを定めて倒すこと。

➡ドライブガンでフレキヘイムを手早く処理。

⬅照準が出るまえから撃ち込み、速攻で倒す！

⬅キャットウォーク左のスィンを最初に倒す。

⬅その後、足場の縁から通路前のスィンを攻撃。

POINT➡4 ホーミング攻撃と通常攻撃を使い分けよう

出現エネミー：スィン　フレキ

通路の分岐は左に進むのだが、そのまえに右にいるフレキをホーミング攻撃で倒す。その後、武器をヒートブラスターに変え、途中にいるスィンが見えたら立ち止まり、2回撃ち込んでから進む。

⬅スィンに照準が合ったら倒してから進むように。

サブロウタでは……

右に出てくるフレキは止まってからホーミング攻撃で処理。このあとのスィンは1発で倒すことができるので、わざわざ止まらず、移動しながらすばやく倒してしまおう。

POINT➡5 入り口周辺のエネミーを安全に倒す

出現エネミー：スィン　フレキヘイム　フレキ

部屋の入り口には2体のスィンが待ちかまえているため、手前の通路からスィンを倒す。室内には大量のフレキヘイムがいるが、入ってすぐの場所からではフレキヘイムが見えない。まずは部屋の左角に行き、フレキを倒す。余裕が出てきたら、先のほうの天井に見えるフレキヘイムを処理する。その後は左角から右壁ぎわに移動し、ここでも上を見上げ、フレキヘイムを処理しよう。

➡部屋には入室せずに通路からスィンを倒す。

⬆もう1体いるので角度を変えて攻撃。

➡部屋の左角に向かい落ちてくるフレキを攻撃。

⬆フレキを倒しつつフレキヘイムを狙え。

➡ブーストダッシュで右側の壁のあいだへ。

⬆フレキとフレキヘイムを同時に処理。

POINT➡6 残ったスィンを倒してからフレキヘイムを倒す

出現エネミー
Ⓐスィン Ⓑフレキ Ⓒフレキヘイム

右側壁面からフレキヘイムを倒したら、一段高い足場に上がる。このとき上ってすぐの場所には、スィンがいるので上るまえに処理すること。右壁面からジャンプすれば見つけることができるはずだ。

足場を上ったら、もう一段上の足場にいるフレキヘイムの場所に行くのだが、そのまえに部屋の左上方から見えるスィンを倒してから進もう。この2体のスィンを倒したあと、フレキヘイムを一掃する。

←オブジェを壊して足場にすれば、その場で攻撃可能。

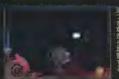
←つぎに行く通路前のスィンは、右壁面から攻撃。

POINT➡7 遠距離から攻撃をしながら通路を抜けろ

出現エネミー
スィン
ドラウプニル

この通路ではドラウプニルとスィンが出現するが、POINT 4とほぼ同じ方法で対処する。ドラウプニルはホーミング攻撃、スィンは立ち止まってから攻撃すればいい。

←通路を曲がったら遠距離でホーミング攻撃。

←高低差があるので近づきながら攻撃する。

POINT➡8 やっかいなスィンの処理を優先する

出現エネミー
Ⓐスィン Ⓑフレキ Ⓒフレキヘイム Ⓓベルソル

通路を抜け室内に入ると、真上からスィンが攻撃してくる。入ったらすぐに部屋の角へ行き、スィンの攻撃を柱で回避しよう。ここならばスィンの攻撃を受けることはないので、フレキの処理に集中できる。そのつぎに、スィンを相手にする。右のマップの参考に攻撃すれば、ダメージを受けることなく、処理することができるぞ。

←部屋の角ではドライブガンでフレキを処理。

←柱で攻撃を回避しながらホーミング攻撃!

←柱のあいだで上を向きながらジャンプして攻撃する。

←足場のあいだから上を向けば照準が合う。

←横の足場に上り、真上を向いて最後のスィンを倒す。

POINT→9 室内のエネミーを倒してからコアを回収

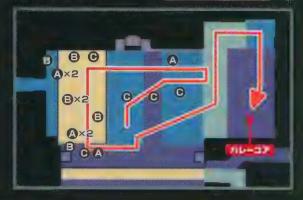
出現エネミー
Ⓐフレキ Ⓑフレキヘイム Ⓒベルソル

スィンをすべて倒したら足場を上っていき、いちばん上の足場から順にエネミーを倒す。攻撃は空中ドライブガンで、視点を動かしながら降りていく。足場に隠れるようにエネミーがいるので、マップ画面を活用して倒すこと。

室内すべてのエネミーを倒したら、再度足場を上っていく。このとき壁沿いに通路があり、そこを進んでいくとハレーコアがあるので必ず回収すること。

←高い位置から順に視点を合わせながら攻撃する。

←下から3段目にあたる壁際に、細い通路を発見。

→奥まで行くとコアがある。回収したらもとの場所へ。

POINT→10 高い位置の通路にいるエネミーを片付けよう

出現エネミー
ギャラル スィン
フレキ フレキヘイム

ハレーコアを回収したらプラスマフックを使い、キャットウォークへ行こう。そこから通路へ行き、通路内のエネミーを倒す。通路には突然飛び出してくるフレキや、曲がったところで待ち構えるギャラルがいるので、いつでもGVナパームを使えるように準備しておくといいだろう。

↑ひとつめの角からフレキが飛び出してくる。慎重に進むこと。

↑ふたつ目の角で攻撃態勢に入っているギャラルは、GVナパームで倒す。

POINT→11 室内のエネミーはヒット&アウェイで倒せ

出現エネミー
スィン
ドラウプニル

通路のエネミーを倒したら、さきほどの部屋に戻り、行き止まりの部屋に向かう。この部屋は上空にスィン、地上にドラウプニルがいて、そのまま入るとダメージ必至。そこで、入るまえに通路から見えるドラウプニルとスィンを倒す。あとはヒット&アウェイをくり返し、スィンを片付ける。

↑通路にいればスィンの攻撃を受けることなく、エネミーを処理できる。

↑上を向きながら部屋に入り、スィンを1～2回攻撃して通路に戻ろう。

ALL RANK S

やり込み魂を揺さぶるオールSランク取得へのチャレンジ。この究極の目標に向かって突き進むプレイヤーを徹底サポート！

このステージはテクニックとエネミー撃破数が非常に難しい。オールSランクを取るためには、フレキヘイムからわざとフレキを生ませて、エネミー撃破数を稼ぎつつコンボをつなぐ必要がある。そして、フレキヘイムやギャラルなどのスコアの高いエネミーを、無敵で倒さなくてはならない。

↑時間ギリギリまでフレキ稼ぎを行わないとオールSは難しいぞ。

↑室内でGVナパームレベル2を使えば、ケリーよりも楽に取れる。

ケリー・サブ共通テクニック　通路で無敵になってから部屋に入ろう

テクニックを少しでも稼ぐために通路内で無敵になり、通路のエネミーと室内に入ってすぐのエネミーを処理する。高低差がある通路でコンボをつなぐのは難しいが、場所によっては通路前の室内でブーストコンボをつなげられる。これをうまく利用するといい。

↑高低差のない通路で無敵状態になれないと、オールSランク取得は難しい。

↑壁際ではエネミーの反応する場所がある。そこで無敵になってから進むのだ。

GUN VALKYRIE スケッチギャラリー　ケリー③

COLUMN

1 ギアスキン"ケンジントン"の名がつけられたスケッチ。P.35の3の時期に描かれたもののようだ。背中にはすでにスラスター風のパーツが取りつけられているのが確認できる。

2 ケリーのギアスキンLv2のスケッチ。

3 "イングランド・スキン"の名がつけられたギアスキンのスケッチ。体型からケリーのものと思われる。頭部の形状が顔がまったく見えないデザインになっている点と、ウデがゴツい印象が決定デザインと根本的に異なる。

STAGE4:ダイヘルムの処理

VS DAIHELLM

狭いフィールドの中を1対1で戦う。ボス戦ではボスの攻撃をどのように避け、攻撃するかが重要。数回戦ってパターンを覚える必要があるぞ。

VS DAIHELLM　ランク条件（Clear Time基準値：5分／300000）

	S	A	B	C	D
Clear Time	2分30秒以内 150000～	3分20秒以内 100000～	4分10秒以内 50000～	4分40秒以内 20000～	4分10秒以上 19999～0
Enemy Defeated	25000	－	－	－	－
Technique	200000	150000	100000	50000	0
Clear Bonus	80000～	60000～	40000～	20000～	19999～0

電撃重装甲蟲"ダイヘルム"

ダイヘルムの弱点は隠れており、攻撃を出すときにだけダメージを与えることができる。空中形態と地上形態では弱点が違うため、戦いかたも変わってくるぞ。

←弱点が出てないときに攻撃してもはね返される。

武器有効度	
ヒートブラスター	○
ドライブガン	○
火線キャノン	○
プラズマフ[illegible]	×
GVナパーム	○

ダイヘルム攻撃性能

落雷弾
空中形態

空中で回転し、青い弾を複数出す。青い弾はプレイヤーをホーミングし、頭上にくると雷を落とす。基本的に動いていれば当たることはない。このほかにもダイヘルムの下にいき、押しつぶしを誘発させれば落雷弾を消すことができる。ちなみに弾を出す瞬間はダメージを与えることができる。

押しつぶし
空中形態

空中にいるダイヘルムの下に行くと落下してくる。上空を見ながらゆっくり近づき、ギリギリの間合いで押しつぶしを誘発させれば避ける必要はない。それ以外のときはその場所から離れること。落下中は弱点に攻撃することができるが、ヒートブラスター1発がいいところだろう。

回転攻撃
地上形態

地上形態になると回転しながらプレイヤーをホーミングしつつ接近してくる。ただし、恐れる必要はない。ブーストジャンプから下を向きながらの攻撃でダメージを与えてやろう。このときヒートブラスターで攻撃すると回転は止まるが、ドライブガンだと止めることはできない。

針防御
空中・地上形態

空中、地上の両形態で攻撃が止まったときに、一定の間合いに入ると全身から無数の針を出して攻撃してくる。針を出すと数秒間このままの状態でいるため、ダメージを与えることができない。いちおう空中でも出すのだが、空中形態時はジャンプを使う必要がないので、まず見ることはない。

空中形態 ダイヘルムの下に潜り込んで攻撃

空中形態のダイヘルムにダメージを与えるには攻撃を出す瞬間を下から狙うしかない。そのため、つねにダイヘルムがいる上方を向きながら行動し、攻撃を出すまえには近くに寄っておくこと。ダメージを与えるときは攻撃により武器を変える。落雷弾のときはドライブガン、押しつぶしはヒートブラスターで攻撃。ちなみに落雷弾のときに攻撃し、そのあと前方に歩くことで押しつぶしを誘える。これでテンポよく攻撃できるぞ。

←落雷弾を出すまえからドライブガンを撃とう。

←弱点が出現すると照準が合う。攻撃開始！

←上を向いたまま近づいて落下を待つ。

←落下が始まったら攻撃をしながら後ろにさがる。

空中形態 今度はダイヘルムの真上から攻撃

地上形態になると弱点は回転攻撃中の中心になる。しかし、横からの攻撃は受け付けないので、真上から攻撃すること。ダメージを与えるパターンは、回転攻撃で近づかれるまえにブーストジャンプでダイヘルムの真上に行き、ヒートブラスターを1発撃ち込む。ダメージを与えたら、ブーストダッシュで前に進み、間合いを離す。これを11回くり返せば倒すことができる。

↑垂直にブーストジャンプし、高度が上がってきたらダイヘルムの真上へ。

↑真上にきたら、視点を下に向ける。これで照準が合うので、攻撃ができるぞ。

↑攻撃を終えたころには落下し始めるので、ブーストダッシュで真上から離れる。

ALL RANK S

やり込み魂を揺さぶるオールSランク取得へのチャレンジ。この究極の目標に向かって突き進むプレイヤーを徹底サポート！

ダイヘルム戦でのポイントはクリアータイム。上記の方法だと地上形態で時間がかかってしまう。タイムを短縮するためには、攻撃をドライブガンに変えればいい。だが、ドライブガンに変えると回転攻撃は止まらないため、大ダメージを受ける可能性がある。無理をしないで、高度が下がってきたら間合いを離そう。

↑少しずつ降下するため、少し撃ちこんだらブーストダッシュで距離を取ること。

←難しいのはクリアータイムのみ。そのほかのポイントは、無敵になってから倒すこと。これでテクニックもいける。

STAGE5:移民ベース2

Civilian Base2

ステージは縦に降りるシャフト、シャフトをつなぐ部屋、そしてシャフトの途中にある部屋で構成されている。すべての敵を倒せばクリアーだ。

Civilian Base2　ランク条件（Clear Time基準値：30分／1800000）

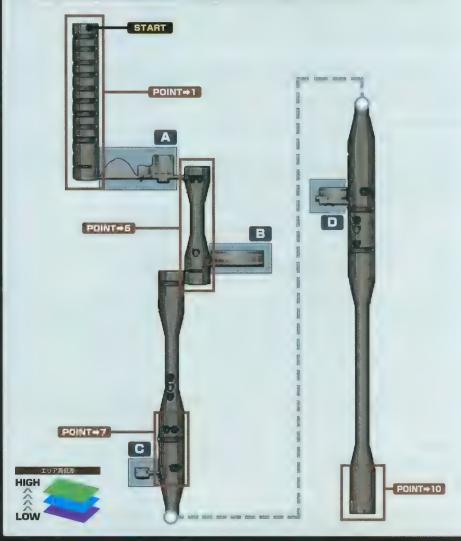
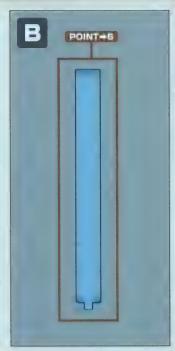
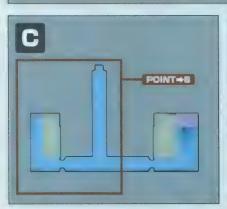
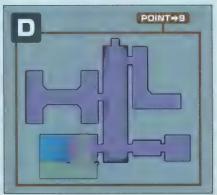
	S	A	B	C	D
Clear Time	18分20秒以内 700000~	20分以内 600000~	24分20秒以内 400000~	27分40秒以内 200000~	27分40秒以上 199999~0
Enemy Defeated	264000~	198000~	132000~	66000~	65999~0
Technique	132000~	100000~	50000~	25000~	24999~0
Clear Bonus	80000~	60000~	40000~	20000~	10000~0

A

POINT➡3

POINT➡4

ハレーコア

POINT➡2

Civilian Base2　出現エネミーファイル

ヴィゾフニル

SCORE 200

武装有効度		
火炎キャノン	ヒートブラスター	ドライブガン
	プラズマフック	GVナパーム

シャフトの壁に張り付いており、プレイヤーが近づくと糸を吐いて、降下の邪魔をする。壁に張り付いているため下を向いていても気づきにくいが、糸を吐かれた瞬間にホバリングすればダメージを受けることはない。

フギン

SCORE 1000

武装有効度		
火炎キャノン	ヒートブラスター	ドライブガン
	プラズマフック	GVナパーム

消えながら飛行し、壁を通り抜ける特性を持つ。消えている間は攻撃を受け付けないので、出現を狙って攻撃しよう。また、攻撃中のフギンに攻撃を当てれば、フギンは攻撃を中断する。フギンを見つけたら速攻、これが基本だ。

ギャラル	▷Civilian Base1（P.37参照）	ドラウプニル	▷Valley1（P.27参照）
スィン	▷Civilian Base1（P.37参照）	ベルソル	▷Civilian Base1（P.37参照）

POINT→1 攻撃とブーストをくり返しながら降下する

出現エネミー：スィン

　このステージはシャフトを中心に構成されており、視点を変えずに降下すると、突然のエネミーの攻撃に対処ができない。そこで、シャフトを降りるときはつねに視点を下に向けながら、早めにエネミーを捜し出すことが重要になる。
　スタートしてすぐのシャフトには、スィンが大量に待ち構えている。スィンはヒートブラスターを2発当てないと倒せないので、降下しながら攻撃していては倒しきれない。そこで、攻撃開始後すぐにサイドブーストで高さを維持し、再度攻撃を開始。これをくり返してシャフトを降下していこう。

⬆スィンを見つけたら攻撃、サイドブースト、攻撃をくり返して降下していく。

サブロウタでは……

　サブロウタの火縄キャノンは攻撃力が高く、スィンを1発で倒すことができる。そのためスィンが1体だけなら、サイドブーストを利用することなく楽に降下できる。だが、シャフトの後半にはスィンが3体いる場所がある。そこではサイドブーストを活用するように。

⬅高度が低くなり始めたときもブーストを使おう。

POINT→2 ダメージを受けやすいエネミーから倒す

出現エネミー：ギャラル　スィン　ドラウプニル　ベルソル

　ここでやっかいなのはギャラルとスィン。双方とも隠れるような場所にいるので、周囲を注意しながらじっくりと進む必要がある。
　降りてすぐの部屋には、視界外となるドアの上にスィンがいる。入ったら速攻で視界を上を向けて倒そう。ギャラルは天井から降ってくるので、地上に着いた瞬間をGVナパームで蹴散らすといい。

サブロウタでは……

　シャフトからふたつ目の部屋に入るとき、GVナパームレベル2を1～2回使用。これで入り口周辺のエネミーを一掃しながら安全に入れる。

⬆入り口を入ってすぐ真上にいるスィン。先に進むまえに必ず倒すこと。

⬆つぎの部屋の入り口上部にもいる。ブーストジャンプで上昇してから攻撃。

⬆上から降ってくるギャラルは入り口付近で待つ。降ってきたらGVナパーム！

POINT→3 角から下に降りてコアを回収

出現エネミー：ベルソル

　部屋のさきは行き止まりになっているが、上を向くと穴があり、そこから上がることができる。そこに入り吹き抜けの周囲にある足場を上っていこう。だがそのまえにまわりの1段低い場所に降り、その角にある穴からもう1段低い場所に降りる。その降りた場所にはハレーコアがあるぞ。

⬆1段下に降りると角に穴があり、もう1段下に下りることができる。

⬆穴を上ってきた場所から2段下りたところの角にハレーコアが。回収！

POINT➡4 上層でフギン、下層でギャラルと戦う

出現エネミー
ギャラル　ベルソル
フギン

この部屋にはフギンとギャラルが出現する。フギンは部屋に入ってすぐに出現するので、必ずこの場所で倒すこと。ギャラルはGVナパームが有効だが、つかみ攻撃を受ける可能性があるので、つねに距離を取りながら攻撃しよう。

⬅うっすらと見えるフギンの出現を見届ける。

⬅照準がフギンをとらえたら、攻撃開始！

⬅壁沿いに高い足場があり、そこから攻撃できる。

⬅間合いを取り、近づいてくるギャラルを攻撃。

サブロウタでは……

サブロウタの場合、フギンはホーミング攻撃、またはGVナパームレベル2。ギャラルはGVナパームレベル2。これでダメージを受けることなく、安定して倒せるぞ。

POINT➡5 ドライブガンを使ってゆっくり降下

出現エネミー
ヴィゾフニル
ドラウプニル

シャフトに入ってすぐの場所に、大量のドラウプニルがいる。降下中にドラウプニルが近づいたらドライブガンで攻撃しながら回転して一掃しよう。シャフトが細い場所に出てくるヴィゾフニルは、糸を吐いて攻撃された瞬間にドライブガンを撃ってホバリング状態にし、そのあとでヴィゾフニルを捜して倒すといいだろう。

⬆カタパルトを避けてシャフトの中央からドラウプニルを攻撃。

⬆このあとのシャフトでもドライブガンを有効に使い、降下しよう。

サブロウタでは……

ケリーのドライブガンのように自動的にはホバリング状態にならないサブロウタでは、あらかじめホバリングをする必要がある。このときふつうに攻撃していては、ドラウプニルをすべて倒すことができない可能性がある。そこでホバリング中に使用できるホーミング攻撃で、まとめてドラウプニルを片付けよう。

⬅ぐるっと回りながらロックオン攻撃だ。

POINT➡6 スィンは遠距離、フギンはマップ中央で攻撃

出現エネミー
スィン
フギン

シャフトの途中にある部屋に入ったら慎重に進み、照準がスィンをとらえたらヒートブラスターを2回撃って速攻で倒す。奥のフギンが出てきたら中央で待ち、前方に出現したら即攻撃、後方に出現したらブーストダッシュで間合いを取り、振り向きざまに攻撃しよう。

⬅歩きながら2連射を繰り返せばいい

⬅遠距離で攻撃すればフギンの攻撃は受けないぞ。

サブロウタでは……

スィンを1発で倒せるサブロウタは慎重に進む必要はない。一気に進み、フギンは出現とともにGVナパームレベル2で倒すのといいだろう。

⬅視点で角度調整して、狙いを定めよう。

POINT→7 シャッターは外周から壊す

出現エネミー スィン

このシャッターを下手に壊すとスィンに狙われる可能性大。それを避けるためにも、外周の足場の上からシャッターを壊そう。そうすれば、下にいるスィンに狙われることなくす速く攻撃できる。

←まわりにある足場からシャッターを破壊。

←下に見えるスィンをすべて処理したのち降下。

POINT→8 ここのフギンはGVナパームが有効

出現エネミー フギン ベルソル

この部屋は天井が低いので、高い位置に出現しがちなフギンが地面と同じ高さから出現する。そのためGVナパームを当てやすい。出現したらブーストダッシュで近づいて発動させ、一気に倒そう。

←フギンはGVナパーム1発で処理できる。

←その後、右の部屋にいるベルソルを倒すのだ。

POINT→9 ギャラルとフギン以外は問題なし

出現エネミー ギャラル フギン ベルソル

最後のシャフトには途中に部屋がある。入ってすぐの部屋ではフギンが寄ってくるまえに、ベルソルを確実に倒す。そうすればPOINT⑥と同様の戦いかたで対処できる。その後は各部屋にいるベルソルを倒すのだが、その中の1部屋にはギャラルが出現。見つけたらすぐさまGVナパームが有効だ。

↑ベルソルをす速く処理して、いつフギンがきてもいいように準備しておこう。

↑ギャラルは左側手前の部屋にいる。室内を左に曲がったら即GVナパーム

POINT→10 つねに動きながらスィンを攻撃

出現エネミー フギン スィン

いちばん下のシャッターに着いたら、まずは上空にいるフギンを倒す。そして、シャッターを壊して降下するのだが、壊すときの位置が問題。さきほどとは違いシャッターのいちばん外側で壊すこと。これでスィンが見やすい溝に着地できる。溝に着地したら、上に見えるスィンに走りながら攻撃をする。ここまでエネミーの倒し逃しかなければ、これでクリアー。

↑上空から降りてくるあいだにフギンを倒す。

↑外周の足場ではなくシャッターのいちばん外側。

↑溝を走りながら1体1体処理していこう。

サブロウタでは……

フギンを倒したらGVナパームレベル2で上昇し、20回前後ブーストコンボをつないでシャッターを壊す。壊れているあいだに25回までコンボをつなぎ、無敵状態しておけばスィンを楽に倒すことができる。

←無敵中はホバリングからのホーミング攻撃！

ALL RANK S

やり込み魂を揺さぶるオールSランク取得へのチャレンジ。この究極の目標に向かって突き進むプレイヤーを徹底サポート!

このステージでのポイントは、クリアータイムの短縮とダメージを受けないこと。クリアータイムはまめにマップを見ながら進み、エネミーを倒し忘れないよう心がければいい。問題はダメージを食らいやすいエネミーが多いということ。これらのエネミーには無敵になってから挑むのが基本だ。

⬆ステージが長くエネミーが多いため、1～2回のダメージは覚悟。

⬆大量のエネミー処理には向いてないため、ケリーよりも時間がかかる。

ケリー・サブ共通テクニック　タイムロスしないためにもエネミーの存在をチェック

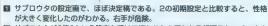
一度降りると上るのが面倒なシャフトは、エネミーの倒し忘れが即タイムロスにつながる。そのため、つねにマップを見ながら進むこと。もし、エネミーを倒し忘れたときは、外周や途中にあるカタパルトに乗って上昇しよう。

⬅カタパルトでの上昇中は上に視点を向けておこう。

⬅カタパルトでの上昇はブーストダッシュで止められるぞ。

GUN VALKYRIE スケッチギャラリー　サブロウタ①

COLUMN

1 サブロウタの設定画で、ほぼ決定稿である。2の初期設定と比較すると、性格が大きく変化したのがわかる。右手が危険。

2 サブロウタが"侍"という設定を受けて描かれたと思われる初期スケッチ。まさしく豪傑、である。

3 P.35の2で描かれたケリーと同時期に描かれたサブロウタの初期スケッチ。見るからに無口な相棒、といったたたずまい。

STAGE6:渓谷3

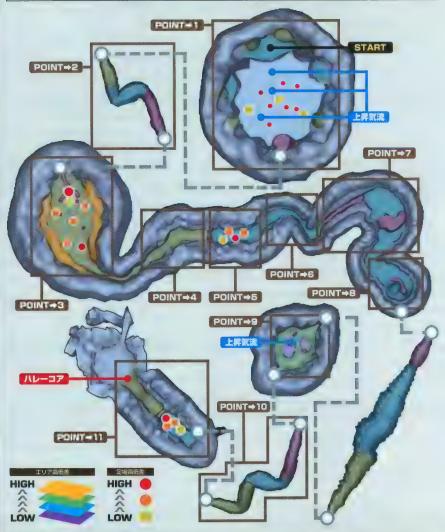
Valley3

ミッションはフレキヘイムの破壊。フレキヘイムさえ倒せばよく、ほかのエネミーは無視していい。ただし、確実にフレキが邪魔をしてくるぞ。

Valley3　ランク条件（Clear Time基準値：30分／1800000）

	S	A	B	C	D
Clear Time	21分40秒以内 500000～	23分45秒以内 375000～	25分50秒以内 250000～	27分55秒以内 125000～	27分55秒以上 114999～0
Enemy Defeated	1161600～	871200～	580800～	290400～	290399～0
Technique	580000～	450000～	300000～	100000～	99999～0
Clear Bonus	80000～	60000～	40000～	20000～	19999～0

POINT➡1 高いところのフレキヘイムから破壊

出現エネミー
Ⓐフレキ　Ⓑフレキヘイム　Ⓒレーヴァティン

スタート直後のレーヴァテインは、邪魔ならば倒し、面倒ならムシして進んでもいい。また、この場所は下に降りてしまうと、上昇気流を使わなければ高い位置に戻ってこれない。上昇気流使用中はレーヴァテインに攻撃される可能性が高くなるため、ルートどおりに高い位置をキープしながら進み、地道にフレキヘイムを破壊しながら進んだほうがいい。

サブロウタでは……

ケリーは上昇気流を使わなくてはならないが、サブロウタならGVナパームレベル2を使って上昇することができる。レーヴァテインに囲まれたときの脱出手段としても有効だ。

⬅上昇気流を使って一気に反対側のフレキヘイムへ。

⬅下のフレキヘイムは降下しながらドライブガン。

⬅足場のフレキヘイムを倒したら上昇気流を利用。

POINT➡2 洞窟内のフレキヘイムを忘れずに

出現エネミー
フレキヘイム

このステージには洞窟が3つあり、その中のふたつにはフレキヘイムがいる。ここはそのひとつで、壁にフレキヘイムがいる。2体いるフレキヘイムのうち1体は出口近くにいるため、見落としがち。必ず捜して倒すこと。

⬅マップを見て、エネミーが残っているかを確認しよう。

⬅下り坂の途中が見逃しがち。要チェック。

Valley3　出現エネミーファイル

フレキ

SCORE	600
武装有効度	
ヒートブラスター	
ドライブガン	
火縄キャノン	
プラズマフック	
GVナパーム	

このステージには色も形も異なるフレキが登場。このフレキは飛び道具を飛ばしてくる。しかし、通常のフレキと同じ耐久力なので遠距離から攻撃していればさほど問題はない。もし、大量のフレキの中に混じっている場合は優先して倒そう。

フレキ　▷Valley1（P.27参照）
フレキヘイム　▷Valley2（P.31参照）
レーヴァテイン　▷Valley1（P.27参照）

POINT➡3 足場から降りずにフレキヘイムを攻撃

出現エネミー
Ⓐフレキ
Ⓑフレキヘイム

洞窟を抜けると広い場所に出る。ここのフレキヘイムはほとんど高い位置にいるため、足場を上って行くことになる。足場の数は少ないので、順に上っていこう。一度足場に上ったら地面には降りずに、フレキヘイムを倒しながら進む。このときフレキヘイムが見えるが、遠すぎて照準が合わないことがある。そういうときは手動で照準を合わせよう。攻撃が当たっていれば倒すことができる。

サブロウタでは……

GVナパームレベル2が使えるサブロウタは、足場に関係なく一気に上ることができる。連続で2回使えば、すべての高さの足場に乗ることができるぞ。

⬅手動照準のときはライフガンが有効。

➡壁の縁を通りながらフレキヘイムを破壊。

⬅谷の入り口近くの敵が最後になる。

POINT➡4 フレキを優先して倒しながら崖まで進む

出現エネミー
フレキ
フレキヘイム

谷を抜けるとフレキが数体出てくる。その場所の左側の壁にフレキヘイムもいる。ここではフレキヘイムよりも、まわりにいるフレキを優先して処理し、フレキが少なくなってからフレキヘイムを倒す。

⬅ロックオン攻撃しながら間合いを調整する。

⬅フレキの姿が見えなくなったらフレキヘイムへ

POINT➡5 足場に乗ってフレキヘイムを見つけよう

出現エネミー
フレキ
フレキヘイム

崖からは地面ではなく足場に降りる。そこから見渡して発見したすべてのフレキヘイムを倒す。倒したら足場を上り、またフレキヘイムを探す。このくり返しで崖周辺のフレキヘイムを倒そう。

⬅足場に乗ったらあたりを見渡して探し出せ。

⬅足場にはフレキがいるので移るまえに倒すこと

POINT⇒6 高い位置の壁をよく見て進もう

出現エネミー
フレキ
フレキヘイム

この場所は地面にフレキ、壁の高い位置にフレキヘイムがいる。地面には青いフレキもいるので、遠距離から動きながらホーミング攻撃をくり返して処理。処理したにもかかわらずフレキがいる場合は、その壁の上にフレキヘイムがいる証拠。下に溜まったフレキを一掃したのちフレキヘイムを攻撃する。

↑フレキを倒したのにもかかわらず、さらにフレキが出現していたら上空に注意。

↑フレキヘイムがフレキを生み出した場合、フレキを優先して倒そう。

POINT⇒7 洞窟内のフレキヘイムを捜し出せ!!

出現エネミー
Ⓐフレキ
Ⓑフレキヘイム

マップにはフレキヘイムが多く表示されているが、その大半は洞穴内に隠れている。洞穴からはつねにフレキが出ているため、ダメージ必至。少しでもダメージを軽減するために、まず洞穴以外のフレキヘイムとフレキを倒す。その後、一気に洞穴内のフレキヘイムを片付けるようにしよう。

サブロウタでは……

GVナパームレベル2を使い、高度を確保。その後コンボをつないで無敵状態にしてから、洞穴内へ向かう。

↑下に降りるまえに足場の端からフレキヘイム1体を倒しておく。

↑谷の合間から上空のフレキヘイム2体処理。このときフレキに注意。

↑洞穴内のフレキヘイムを攻撃。フレキに囲まれたら即GVナパームで脱出。

↑広い場所に大量出現するフレキはジャンプからドライブガンで一掃。

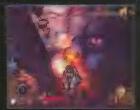
↑フレキを倒しながら谷を渡り、壁面にある横穴に向かってジャンプ。

↑横穴では安全にフレキヘイムを倒すためGVナパームを使用。

POINT➡8 フレキの攻撃を避けながらジャンプ攻撃

出現エネミー　フレキ／フレキヘイム

小さい山に数多くのフレキヘイムが待ち構えている。その下には大量のフレキが……。ここでも青いフレキが混じっているため、ダメージを受けやすい。そこで遠距離からジャンプ、そしてドライブガンで青いフレキ、フレキの順に倒し、最後にフレキヘイムを攻撃しよう。

⬆フレキを生み出すが、出てきたそばから倒せば問題なし。

⬆ある程度倒したら右から山を回り、反対側のフレキヘイムを倒せ。

POINT➡9 マップの中央でフレキヘイム退治

出現エネミー　フレキ／フレキヘイム／レーヴァテイン

ここでは中央の位置でフレキヘイムにドライブガンを撃ち込む。このとき死角から近づいてくるフレキがいるので、周囲に気を配っておく。すべて倒したら上昇気流を使って上の足場に行き、洞窟へ。

⬅照準が合わないときは、手動で狙ってもいい。

⬅上の足場にいるレーヴァテインは、無視。

POINT➡10 一度先に進み、引き返しながら倒す

出現エネミー　フレキヘイム

この洞窟内にもフレキヘイムが生息しているが、進みながらでは見つけにくい場所にいる。そこでまず始めに出口付近まで行き、そのあと入り口へ戻るように移動する。これで簡単に発見できるはずだ。

⬅傾斜がキツいので、まずは上りきることが重要。

⬅ドライブガンで照準しながら戻るといいだろう。

POINT➡11 コアを回収してからフレキヘイムを破壊

出現エネミー　フレキ／フレキヘイム

ここまですべてのフレキヘイムを倒していれば、この場所にいるフレキヘイムでミッションクリアーだがそのまえにハレーコアを取っておこう。ハレーコアのある場所は、足場を上っていった湖の近くにある。このときフレキヘイムを残り1体になるまで倒しておくこと。これでコアを取って戻ってきて、フレキの数が少なくて済む。

⬅洞窟を出たら地面には降りずに攻撃。

⬅崖の上にはフレキがいる。慌てず倒そう。

⬅フレキヘイムを残り一体まで倒す。

⬅湖周辺のコアをゲットして戻ろう。

ALL RANK S

やり込み魂を揺さぶるオールSランク取得へのチャレンジ。この究極の目標に向かって突き進むプレイヤーを徹底サポート！

広大なこのステージではクリアータイムがポイントになる。ミッションどおりにフレキヘイムだけ倒していけば、クリアータイムでSランクを取るのは容易だが、エネミーの撃破数でSランクを取るのが難しい。そのためフレキをホーミング攻撃で倒しながら、フレキヘイムを破壊し、す速く進もう。

⬆ケリーはつねにロックオンして、できるだけ多くのフレキを倒すようにしよう。

⬆サブロウタの基本は無敵にしてからホーミング攻撃。まとめて倒すこと。

ケリー・サブ共通テクニック　コンボをつなぎながら、フレキとフレキヘイムを倒す

テクニックでSランクを取るためにも、スコアの高いフレキヘイムは無敵状態で倒そう。そのとき無敵になるまでのコンボをつなぎながらフレキを倒し、エネミーの撃破数を稼ぐといいだろう。これで撃破数とテクニックを効率よく稼ぎながら進むことができる。

⬆フレキにホーミング攻撃を何度も当てながらコンボをつなぐのだ。

⬆無敵になったら足場を上り、高度を維持しながらフレキヘイムを倒す。

⬆Lock-on Upgradeでロックオンの最大数を増やしておけば楽になるぞ。

GUN VALKYRIE スケッチギャラリー　サブロウタ②

COLUMN

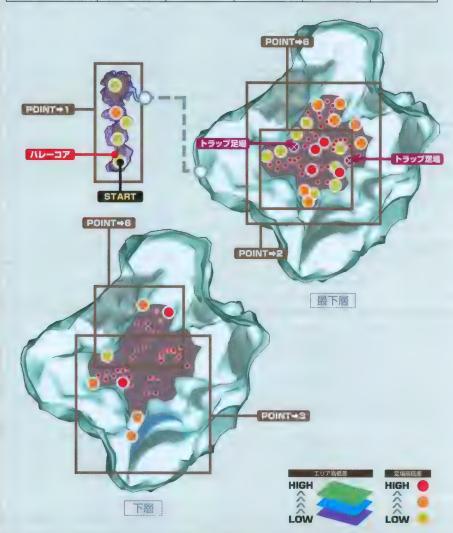
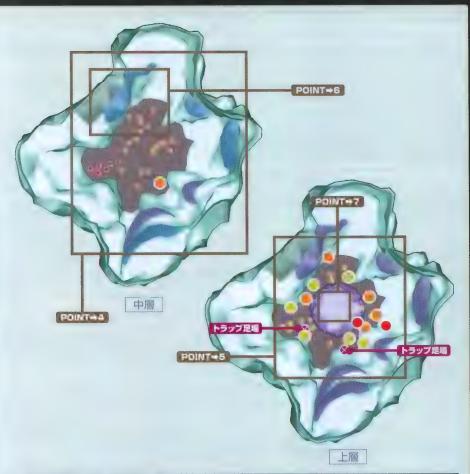
1 インナースーツの設定デザイン。ギアスキンの装着方法が考慮されている。
2 サブロウタが使用するギアスキンの初期スケッチ。ケリーのものと比べると、鎧のイメージが強い。
3 ほぼ決定稿のサブロウタのギアスキンデザイン。

STAGE7:ナグルファルの穴1

Naglfar's Pit 1

ミッションの目的は胞子が飛び散る沼の上空にいる、フルトガンクを倒すこと。沼には足場がいくつもあり、それを活用しながら上空を目指せ。

Naglfar's Pit1　ランク条件（Clear Time基準値：30分／1800000）

	S	A	B	C	D
Clear Time	13分20秒以内 1000000～	15分以内 900000～	20分以内 600000～	25分以内 300000～	25分以上 299999～0
Enemy Defeated	244800～	183600～	122400～	61200～	61999～0
Technique	120000～	100000～	50000～	25000～	24999～0
Clear Bonus	80000～	60000～	40000～	20000～	19999～0

Nagifar's Pit1 出現エネミーファイル

エーギル

SCORE 1000

武装有効度	ドライブガン	プラズマフック
ヒートブラスター	火属キャノン	GVナパーム

最下層の沼の中に生息するミーミルの幼虫。円を描くように潜航し、一定の間合いに入ると沼の表面に姿を現す。ホーミング性能の高い弾を数発発射するが、間合いにさえ入らなければ攻撃してこないので、無視してもかまわない。

フリスト

SCORE 800

武装有効度	ドライブガン	プラズマフック
ヒートブラスター	火属キャノン	GVナパーム

ゆっくり近づき、距離が詰まると高速で突進してくる。フリストが近くにいるときは独特の羽音がするので、この音を頼りに居場所を特定し、倒すのが安全な方法。突進されたときは、避けてからフリストが突進した方向を向いて攻撃しよう。

ブルトガング

SCORE 3000

武装有効度	ドライブガン	プラズマフック
ヒートブラスター	火属キャノン	GVナパーム

ナグルファルの泉の上空にある、球体の中に潜んでいる中ボス。攻撃方法が多数あり、体力によって攻撃形態が変化する。しかも、ダメージを与えられるのは地上攻撃のみ。ひと筋縄ではいかない強敵だ。攻撃の対処法などはP.62参照。

ムスッペル

SCORE 200

武装有効度	ドライブガン	プラズマフック
ヒートブラスター○	火属キャノン	GVナパーム

静止、移動、ジャンプの3種類がいて、攻撃をすると小さくなってから爆発する。もちろん爆風によるダメージを受けるため、遠距離から攻撃するといいだろう。ちなみにプラズマフックで攻撃すると爆発させずに倒すことができる。

スィン ▷Civilian Base1 (P.37参照)
レーヴァテイン ▷Valley1 (P.27参照)
ドラウプニル ▷Valley1 (P.27参照)

POINT→1 スタート直後のコアを回収する

出現エネミー フリスト

スタート直後の足場の下にはアイテムボックスがある。先の足場に乗り、スタート地点の方向を向いてアイテムボックスを壊す。壊したあとはスタート地点に戻り、コアを回収すること。

←振り向けばアイテムボックスに照準が合う。

←戻れば足場をすり抜けてコアを回収できるぞ。

POINT→2 ムスッペルを処理しながら足場を進め

出現エネミー
Ⓐエーギル
Ⓑムスッペル

いくつもの足場に乗りながら上層を目指すのだが、足場や足場の周辺にはエネミーが多い。足場に移るまえには、上空と周囲のエネミーを確認しながら、ルートどおりの足場を進もう。途中には落ちる足場があるので乗らないように。

最下層のエネミーはほとんどムスッペル。ムスッペルはドライブガンを1発当てるだけで爆発動作に移るので、先の足場に見えるときはドライブガンで攻撃し、爆発させたあとに進もう。

サブロウタでは……

至近距離でないと攻撃をしてこないムスッペルがほとんどなので、GVナパームレベル2で高い足場まで上昇し、さきを急ぐのもいいだろう。

→ふたつ目はトラップ。乗った場合は即ジャンプ。

←ここから一気に中央の足場まで行けるか……。

←エーギルが出現するまでにルートを外れるな。

↑上の足場はトラップ。先に見える足場を目指してジャンプしよう。

↑ここから中央の足場へ。低い足場に降りた場合は先に進まず戻ること。

↑足場から柱に移り、下層のムスッペルを処理。

POINT➡3 外壁の緑地を目指せ

出現エネミー
Ⓐスィン
Ⓑドラウプニル
Ⓒフリスト
Ⓓレーヴァテイン
Ⓔムスッペル

下層でもこれまでと同じように足場を使い、壁沿いにある緑地を目指そう。この緑地に着くまでには、初対面のフリストやレーヴァテインが登場する。これらのエネミーはヒートブラスターに弱いので、下層に入ったら武器を変えておくこと。また、足場では数多くのスィンを発見できる。手動照準を使ってスィンを倒しておくとよ、あとあと進むのが楽になるぞ。

サブロウタでは……

GVナパームレベル2で一気に上昇可能だが、ここからはスィンが多く、GVナパームが切れたときに狙われがち。安全策を取るなら、ケリーと同じルートを進み、GVナパームレベル2は移動のサポートとして使うといいだろう。

⬆GVナパームレベル2で緑地に向かうときはフリストに注意。

⬆足場を移るときは、ブーストダッシュを数回使って確実に渡ろう。

⬆フリストが待ち構えているので、攻撃しながら足場を移るように。

⬆上を見上げるとスィンがいるので、手動照準で倒しておこう。

⬆フリストを倒し、足場から動くまえにレーヴァテインと後方のスィンを倒す。

⬆この足場に乗ると、後方からレーヴァテイン2体が襲ってくる。

⬆ドラウプニルを倒し、ジャンプで一段高い緑地に移って端まで進もう。

POINT➡4 緑地を渡り反対側の緑地へ

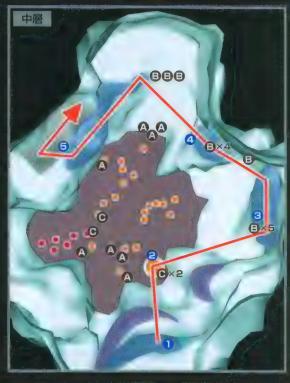
出現エネミー
Ⓐスィン Ⓑドラウプニル Ⓒムスッペル Ⓓレーヴァテイン

中層は一度足場に移り、そのあとまた緑地に移る。そして緑地を渡り続け、中層スタート時にいた緑地から正反対の場所にある緑地まで行こう。

ここでは同じ高さに多く出現するスィンに、空中で照準がロックオンすることがたびたびある。その場合は、空中で攻撃されて落下する恐れがあるため、ひとまず足場や緑地に着地することを考えよう。その後、反撃に転じるのだ。

サブロウタでは……

中層に入ってすぐの足場で周囲と上空のスィンを倒し、GVナパームレベル2で真上にある上層の足場まで上昇する。このとき、GVナパームレベル2は2回連続で使うこと。上層の足場に着いたら、すぐに周囲を確認し、スィンを処理しよう。

⬅上昇後はブーストダッシュで着地位置を調整。

⬆緑地の端から足場にいるムスッペルを発見。手動照準で倒そう。

⬆足場に着くまえにスィンに照準が合うが、まずは足場に着地すること。

⬆足場からでは見えないが、緑地に近づくにつれてドラウプニルの姿が。

⬆緑地のあいだにいるスィンを処理。レーヴァテインも飛んでくるぞ。

⬆高い位置の柱や足場にいるスィンを倒しながら緑地を進む。

⬆緑地の坂をブーストダッシュで上り、端までいこう。

POINT→5 低い足場に惑わされるな

出現エネミー：Ⓐスィン Ⓑドラウプニル Ⓒフリスト Ⓓムスッペル Ⓔレーヴァテイン Ⓕブルトガング

緑地の端から上層の足場に移る。そのあとは同じ高さに見える足場を活用して移動しよう。少し下にも足場が見えるが、これに乗っても上には行けないぞ。

ここではエネミー以上に柱のあいだを行き来する竜巻が問題。これに触れると行動が取れず、降下してしまう。柱を移るときは竜巻が通り過ぎてからにしよう。

↑上空のスィンを倒しながら長距離をジャンプし、足場を移動しよう。

→柱に移るまえに、柱上のスィンを倒しておこう。

←柱上で竜巻のタイミングを計りジャンプ！

←前方の足場は竜巻のトラップ。要注意だ！

←球体上空のスィンは上るまえに処理しておく。

POINT→6 す速く上層まで上れるルート

出現エネミー：スィン ムスッペル レーヴァテイン

最下層から上層まで、下のルートを使えば一気に上ることが可能。しかしこれにはテクニックが必要で、しかもエネミーを倒さず上ることになる。このため、攻撃される可能性が非常に高い。中層以上まで行けたが、敵の攻撃や竜巻の影響により途中で落下してしまった、こんなとき利用するといい。

下層

POINT▶7 最上部にいるブルトガングを倒せ

出現エネミー　ブルトガング

ブルトガングには攻撃パターンがあり、つねにこの行動を取り続ける。すべての攻撃はジャンプしていれば避けることが可能。しかし、空中からの攻撃が効かないため、地上での避けが重要になる。

⬅上空からの攻撃はバリアーで弾かれてしまう！

ブルトガング　攻撃パターン

攻撃	形態	解説
突き	第1・2形態	前方に円錐状のエフェクトが出たあと突進してくる。ブーストダッシュで避けることもできるが、このときに攻撃するのは難しい。そのためエフェクトが出るまえから避けに徹しよう。
散弾	第1形態	弾速はゆっくりだが、広い範囲に拡散し、ホーミングしてくる。しかも5回連射のオマケつき。危険を感じたらブーストジャンプで高度を上げたのち、ブーストダッシュで避けよう。
水平弾	第1・2形態	薄く、横に広い弾を飛ばす。弾速は速めで避けにくいが、撃つまえに青い光がブルトガングに集まる。それを確認したらジャンプし、水平弾が通り過ぎたらつぎに備えすぐに着地する。
追尾弾	第2形態	弾速は散弾なみで、見た目は水平弾に似ているが、とてつもなく威力が高い。いちおうホーミングするので、1回避けても安心しないように。GVナパームでかき消してもいいだろう。

第1形態行動パターン（HP1/3以上）	▶	第2形態行動パターン（HP1/3以下）
突き→散弾×5→水平弾×3		追尾弾→水平弾→突き

第1形態　散弾→水平弾を攻撃のチャンスにする

ブルトガングは地上からの攻撃しか受け付けないので、攻撃を避けると同時にヒートブラスターで攻撃していく。また、攻撃は散弾と水平弾のときに狙うといい。散弾はギリギリまで引き付けてサイドブーストで避けたとき、水平弾はジャンプと同時、または避けたあとの着地時に攻撃しよう。

⬆突きをジャンプで避けて、あとはブーストダッシュからすぐに振り向こう。

⬆サイドブーストでテンポよく避けつつ攻撃。1回の避けに1、2回攻撃しよう。

⬆3回目の水平弾は無理に攻撃を狙わず、突きに備えること。

第2形態　ドライブガンを使って一瞬で倒す

体力が3分の1になると倒れて、第2形態になる。この倒れているあいだにバックブーストでブルトガングとの間合いを離し、ドライブガンを選択。起き上がるまえからドライブガンを撃ち続ければ、追尾弾がこちらに到達するまえに倒すことができるぞ。

⬆ヒートブラスターではこうもいかない。必ずドライブガンで。

⬆倒しても追尾弾には当たるので、GVナパームで必ずかき消そう。

ALL RANK S

やり込み魂を揺さぶるオールSランク取得へのチャレンジ。この究極の目標に向かって突き進むプレイヤーを徹底サポート！

GVナパームレベル2が使えないケリーと使えるサブロウタでは、攻略法が変わってくる。ケリーは足場を進まなくてはならないため、クリアータイムの短縮とテクニック、サブロウタはテクニック、ダメージを受けないようにすることがポイント。当然ブルトガングの処理法も重要になってくる。

⬆ケリーはゆっくり進みながら無敵を使うため、ダメージを受けにくい。

⬆突然のレーヴァテインとスィンの攻撃に注意すれば、ノーダメージも可能！

ケリー専用テクニック　無敵になってからつぎの足場に進む

エネミーが多い足場を上っていくケリーは、足場に到達するまえにコンボを20回前後つなぎ、着地する直前、無敵にする。これでテクニックを稼ぐと同時に、エネミーからの攻撃を避けることができる。あとはいままでどおりに足場、緑地を使って上層を目指そう。

⬆コンボはエネミーがいる足場に移動するときのみ。タイムロスをしないように。

⬆無敵になってから足場に着地し、効果が切れるまで周囲のエネミーを倒す。

サブロウタ専用テクニック　GVナパームを使いエネミーのいる場所だけを通る

サブロウタはGVナパームレベル2を最大限に使い、足場を使わず上層まで上る。その際、スィンやレーヴァテインから襲われるが、逆にこれらのエネミーでGVゲージを回復しよう。無敵になってもエネミーが一箇所に固まっていなければ、通常攻撃を使うこと。

⬆いまいる階層のエネミーを倒してから、GVナパームを使う。

⬆ドラウプニルだけは一箇所に固まっているので、ホーミング攻撃が有効。

ケリー・サブ共通テクニック　無敵2回でブルトガングを秒殺

ブルトガングの隙は、戦うまえと第2形態に移るとき。このタイミングで無敵になれば、ノーダメージで倒すことが可能。ケリーはヒートブラスターを撃てばいいが、サブロウタはホーミング攻撃を密着で撃つこと。そうしないとホーミング攻撃が上方から当たり、バリアーで弾かれてしまうぞ。

⬅戦うまえに上空で無敵にしてから着地。そして攻撃へ。

⬅ブルトガングが倒れたら、ジャンプしてコンボをつなぐ。

⬅再度無敵にしたあとは、適当に攻撃しても倒せるぞ。

STAGE8:ニーズホッグの処理

VS NIDHOGG

2回目のボス戦。ダイヘルムとは違い、つねに攻撃を仕掛けてくる。それでいてフィールドは天井が低いため、地面での避けかたが重要になる。

VS NIDHOGG　ランク条件（Clear Time基準値：5分／300000）

	S	A	B	C	D
Clear Time	3分20秒以内 100000～	4分以内 60000～	4分20秒以内 40000～	4分40秒以内 20000～	4分40秒以上 19999～0
Enemy Defeated	100000	－	－	－	－
Technique	800000	600000	400000	20000	0
Clear Bonus	80000～	60000～	40000～	20000～	19999～0

神聖蟲 "ニーズホッグ"

ニーズホッグの弱点は頭部。ダイヘルムのように弱点が隠れることもないため、つねにダメージを与えることができる。しかし、ニーズホッグも休みなく攻撃を仕掛けてくるため、強引に攻撃をするよりも、避けながら隙を狙ってダメージを与えたほうがいいだろう。

武装有効度	
ヒートブラスター	○
ドライブガン	○
火炎キャノン	○
プラズマフォール	○
GVナパーム	○

ニーズホッグ　攻撃性能

攻撃	種類	解説
ロングサイズ・ヘビーサイズ	近距離攻撃	ニーズホッグが至近距離のときだけ行う攻撃で、左腕の横切りがロングサイズ、右腕の縦切りがヘビーサイズ。振りかぶるのを見てから避けるのはほぼ不可能なので、この攻撃が発動されないようにブーストダッシュで間合いを離そう。
ヘビーサイズダイブ	遠距離攻撃	低空ジャンプで跳びかかり、ヘビーサイズを叩きつけるようにして襲ってくる。さほど怖くない攻撃だが、一気に間合いを詰めてくることだけを覚えておこう。壁に追い詰められたときは、避けたあとにブーストダッシュで距離を取ること。
アイストラップ	遠距離攻撃	ニーズホッグがその場で回転したあと、一定時間後にプレイヤーがいた場所にツララが生えてくる。回転したときにいた場所から動いていれば当たることはないが、同時にアイスキャノンを仕掛けられると避けるのは難しい。
アイスキャノン	遠距離攻撃	複数のツララを弾のように水平に飛ばしてくる攻撃。体力があるときの飛ばしかたは右上がりと左上がりの2種類。そして体力が半分を切ると前面全体に飛ばしかたが変わる。飛ばしかたが変わったときは瞬時に判断して避けよう。
アイスウェブ	遠近両用攻撃	ニーズホッグの正面2方向にツララが生える。フィールドは分断され、ツララが消滅するまで狭い中で攻撃を避けなくてはならない。ニーズホッグの体力が半分を切るとツララは左右、正面の3方向に変わる。
ツララフェンス	ノックバック行動	これは一定時間に一定以上のダメージを当てると発生する。発生するとニーズホッグの目の前にツララが生える。ただし、基本的にサブロウタのロックオン攻撃がヒットしたとき発動する行動なので、さほど気にすることはない。

近距離戦 近付かれたらブーストダッシュで距離を取る

避けることが困難なロングサイズ、ヘビーサイズでの攻撃。さらにフィールドを分断するアイスウェブを出されるとかなり分が悪い。このため、攻撃よりも間合いを離すことに専念しよう。このとき、ニーズホッグにはあえて当てにくいGVナパームを使用する。GVナパームの無敵時間を利用し、攻撃を避けるのだ。これでやっかいなアイスウェブの効果が消えるまで、時間を稼ぐことができるぞ。

⬆GVナパームの無敵時間を有効に使って、ピンチを切り抜けよう。

⬆近寄られたらブーストダッシュで横をすり抜け、反対側の壁を目指す。

⬆壁に近づいたらすぐさま振り向き、状況を見てから攻撃しよう。

遠距離戦 適確に避けると同時に攻撃をしよう

ニーズホッグとの距離を離すと攻撃はほとんどアイストラップとアイスキャノンになる。この2種類の攻撃を避けながら、ヒートブラスターで攻撃しよう。アイストラップはニーズホッグが回転したのを確認してから、サイドブーストで避けるといい。アイスキャノンが並んで飛んできたときは、中央の低い位置をブーストジャンプで、正面全体に飛んできたときは、サイドブーストで避けよう。

⬆サイドブーストで避ければアイストラップで視界をふさがれることがない。

⬆並んで飛んできたアイスキャノンを避けたら、すぐ着地しつぎの攻撃に備える。

⬆体力が半分を切ったニーズホッグの攻撃はサイドブーストだけで対処できるぞ。

ALL RANK S

やり込み魂を揺さぶるオールSランク取得へのチャレンジ。この究極の目標に向かって突き進むプレイヤーを徹底サポート！

ニーズホック戦でのオールSランクを取るポイントは、とにかくダメージを受けないこと。そのためにもつねにニーズホッグと距離を取り続けることが重要。これと同時にブーストコンボで攻撃力を上げてすばやく倒そう。サブロウタならロックオン攻撃だけで、ツララフェンスしか出さなくなる。このため、楽にSランクを取れるぞ。

⬅瀕死状態になったら近距離で攻撃。

⬅ロックオン攻撃で固めてしまおう。

⬅サブロウタの強力なロックオン攻撃を使って倒せば、驚異的なクリアータイムになる。

STAGE9:移民ベース3

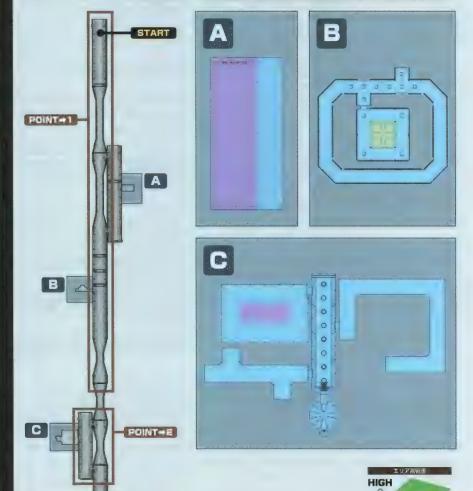
Civilian Base3

メインシャフトとサブシャフトを降下していくステージ。ミッションは最下層にある極秘文書の回収なので、無理にエネミーを倒す必要はない。

Civilian Base 3　ランク条件（Clear Time基準値：25分／1500000）

	S	A	B	C	D
Clear Time	17分40秒以内 500000～	18分20秒以内 400000～	20分以内 300000～	21分40秒以内 200000～	21分40秒以上 199999～0
Enemy Defeated	500000～	400000～	300000～	200000～	199999～0
Technique	270000～	200000～	100000～	50000～	49999～0
Cler Bonus	80000～	60000～	40000～	20000～	19999～0

POINT➡1 倒さなくてもいいエネミーは無視して降下

出現エネミー
Ⓐヴィゾフニル Ⓑスィン Ⓒフギン Ⓓフリスト Ⓔフレキヘイム

クリアーだけを目指すならば、途中のシャフトや部屋には入らずに、メインシャフトを降下し続ければいい。しかし、降下中には大量のエネミーが登場する。このため、つねに下を向きながら降下、戦闘を行うことになる。

ここで大量に出現するスィンは、降下し続けているだけで攻撃を避けることができるので、無視してもいい。しかし、スィンを無視するため降下を続けると、ヴィゾフニルの糸に突然襲われる。スィン地帯を通り過ぎたらブーストダッシュで降下速度を落とし、糸に対処できるよう警戒すること。

⬆スタート直後から大量のスィンが襲ってくるが、降下し続ければ問題なし。

⬆糸が見えたらドライブガンでホバリングし、照準を合わせよう。

⬆ここにもスィンが出現。シャフトの幅が狭いので、ぶつからないように。

⬆ヴィゾフニルの処理中に出てくるフギンは、外周の足場に着地してから攻撃。

⬆スィンとヴィゾフニルが同時に出てきた場合は、隙間をすり抜けよう。

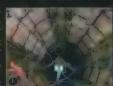
⬆上にはスィン、下にはヴィゾフニルの場所では、下に向かってGVナパーム。

Civilian Base3 出現エネミーファイル

ヴィゾフニル	▷Civilian Base2(P.45参照)	フリスト	▷Naglfar's Pit1(P.57参照)
スィン	▷Civilian Base1(P.37参照)	フレキ	▷Valley1(P.27参照)
ダイヘルム	▷VS DAIHELLM(P.42参照)	フレキヘイム	▷Valley2(P.31参照)
フギン	▷Civilian Base2(P.45参照)		

POINT→3 コア回収後はシャフトを戻って降下する

出現エネミー　スィン　フギン　フリスト

コアを回収するには3つ目のシャッターを壊し、隣りのシャフトに移る。移ったシャフトは降下せずに、入り口から1段下にある外周の足場に降りよう。コアはその外周の入口の真下にあるぞ。回収したらもとのシャフトに戻り、スィンを無視して最下層にいるダイヘルムまで降下し続けよう。

⬆星型にスィンが配置されている場所が、隣りのシャフトに移るポイント。

⬆シャフトを移ったらフリストを倒し入り口の下にあるコアを回収。

➡星型に並んでいるスィンは中央を通る。

⬅シャフトが広がるまえにドライブガンを撃とう。

⬅シャッターで足止めされずに降下できるぞ。

POINT→6 GVナパームレベル2を使えば楽に倒せる

出現エネミー　ダイヘルム

極秘文書が置いてある部屋に入るには、ダイヘルムを倒さなくてはならない。ステージ4のダイヘルムと攻撃方法は変わらないが、主力となるドライブガンでは倒し難くなっている。そこで、このステージから使えるようになった、GVナパームレベル2を活用する。使いどころは、第一形態の押しつぶしで落下してきたとき。突き上げるように使う。また、第2形態では直接当てるのではなく上昇するために使い、上空から下に向けてドライブガンを撃ち続ける。これで着地するまえに倒せるぞ。

⬅ダイヘルムの下で押しつぶしを誘い……

⬅攻撃が始まるまえにVナパームで上昇。

⬆上を向いたままジャンプし、その直後にGVナパームを発動しよう。

⬆上空からドライブガンを撃つ。倒しきれないと思ったら途中で再度上昇しよう。

◎パワーアップしたケリーはサブロウタ同様の性能◎

ギアスキンがパワーアップし、ケリーもGVナパームレベル2が使用可能。これでサブロウタ同様に上昇や移動ができる。これにより、ケリーとサブロウタの攻略はほとんど変わらないものになる。

⬅コンボをつないでるときに上昇できるのは便利。

⬅機動力を活かせばサブロウタ以上の性能かも。

ALL RANK S

やり込み魂を揺さぶるオールSランク取得へのチャレンジ。この究極の目標に向かって突き進むプレイヤーを徹底サポート!

このステージのポイントは降下するルートにある。ふつうにメインシャフトを降りていてはエネミー撃破数、テクニックともに足りなくなるのは当たり前のこと。そのため、エネミーが多い隣りのシャフトや途中の部屋に入ることになる。フギンやフリストの数が増えるので、細心の注意が必要だ。

⬆フギンとの戦闘が多いため、ノーダメージでのクリアーは非常に難しい。

⬆狭い場所でフギンの相手をしているとき、無敵が切れないように注意。

ケリー・サブ共通テクニック　途中で横にあるシャフトに変えて降下する

このステージにはメインシャフト以外にふたつのシャフトがある。クリアーするだけなら通る必要はないが、Sランクを取るにはそこにいる大量のエネミーを倒さねばならない。ひとつ目のシャフトにいるフレキを生まないフレキヘイム、ふたつ目のシャフトにいるフギンとフリストが稼ぎのポイント。そして、途中にある3つの部屋でも稼ぐようにするといい。

⬅ひとつ目シャフトの上空にはヴィゾフニルが。

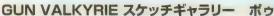
⬅その上の天井には複数のフレキヘイムがいるぞ。

⬅ふたつ目のシャフトでは、まずコアを回収。

⬅その後、エネミーを倒しながら降下する。

GUN VALKYRIE スケッチギャラリー　ポゥ

COLUMN

1 ポゥの少女時代の設定画。
2 ポゥの設定デザイン。CGで描かれたものよりも妖艶な雰囲気を醸し出している。
3 ポゥの初期設定デザイン。年齢は高そうなので、この姿でケリーたちと行動を共にする設定だったようだ。

STAGE10:ナグルファルの巣2

Naglfar's Pit2

胞子沼の上空からスタートし、エネミーを殲滅するミッション。降下中にエネミーを倒し忘れた場合は、GVナパームレベル2を活用しよう。

Naglfar's Pit2　ランク条件(Clear Time基準値：25分/1500000)

	S	A	B	C	D
Clear Time	8分20秒以内 1000000~	12分30秒以内 750000~	17分40秒以内 500000~	20分50秒以内 250000~	20分50秒以上 249999~0
Enemy Defeated	204000~	153000~	102000~	51000~	50999~0
Technique	140000~	80000~	40000~	20000~	19999~0
Clear Bonus	80000~	60000~	40000~	20000~	19999~0

POINT➡4

下層

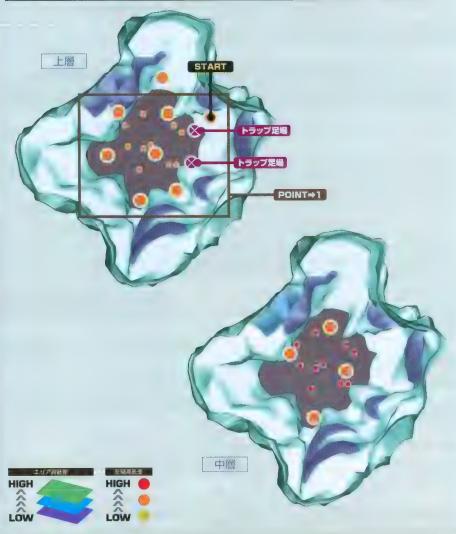
トラップ足場

POINT➡3

トラップ足場

POINT➡2

ハレーコア

最下層

トラップ足場

Naglfar's Pit2　出現エネミーファイル

スカージ

SCORE 200

武装有効度	ドライブガン	プラズマブッタ
ヒートブラスター	火縄キャノン	GVナパーム

このステージにしか出現しない。プレイヤーが一定距離に入ると近づいてきて、燐粉を振りまく。ちょこまかと動くため、ヒートブラスターは当てにくい。ホーミング攻撃を活用して倒すといいだろう。

エーギル	▷Naglfar's Pit1(P.57参照)	フリスト	▷Naglfar's Pit1(P.57参照)
グングニル	▷Valley2(P.31参照)	ムスッペル	▷Naglfar's Pit1(P.57参照)
ドラウプニル	▷Valley1(P.27参照)	レーヴァテイン	▷Valley1(P.27参照)

FILE:02 MISSION

POINT➡1 エネミーをすべて倒したら最下層の通路へ

出現エネミー
Ⓐムスッペル
Ⓑレーヴァテイン

このステージは高い位置からスタートするため、高い足場から低い足場に降下しながら進むと思われがち。しかし、視点を下に向けながら小さい足場に乗るのは意外と難しい。そこで上層のエネミーを処理したあと、一気に最下層まで降り、そこから上層を目指すルートをオススメする。これで、落下を怖がることなく進むことができる。とはいえ、足場の数が少なくエネミーが多いので、ルートマップを参考に行動しよう。また、ルートマップ中の数字の位置では、表にあるエネミーを必ず倒し、マップを確認して進もう。

倒すべきエネミーの種類と数

❶	ムスッペル×5
	レーヴァテイン×5～8
❷	ムスッペル×0～3
❸	スカージ×3

←ムスッペルは足場下と、つぎに移る足場にいる

↑倒せなかったレーヴァテインは足場を移ってから処理しよう。

↑エネミーの反応がなくなったら、1から降下を始めて下にいるスカージを倒す。

POINT➡2 エネミーを倒したら最下層へ戻る

出現エネミー
Ⓐエーギル
Ⓑスカージ

最下層に着いたら、まずはステージ7のスタート地点だった通路のエネミーを倒す。このとき奥にいるスカージは倒しにくいので、必ず近くまで寄ること。倒し終えたらマップでエネミーの存在を確認。殲滅を確認後、最下層から上へ上り始める。

↑エーギルは足場の縁から攻撃すれば、ホーミング弾を無効化できるのだ。

↑近寄るまえに手前の足場から攻撃し、少しでも倒しておくといい。

倒すべきエネミーの種類と数

❶	エーギル×1
❷	スカージ×3

POINT→3 ひとつの足場で半分以上のエネミーを処理

出現エネミー
Ⓐエーギル Ⓓフリスト
Ⓑグングニル Ⓔムスッペル
Ⓒスカージ

通路から戻ってきたら、エネミーを殲滅しつつ、ルートどおりに進んでいく。

進んでいく足場のほとんどにはエネミーがおり、とくに①では最下層にいる半分以上のエネミーを倒すことになる。このときエネミーはフリスト、スカージ、エーギル、ムスッペルの順で倒していこう。この順番ならばダメージを受けずに処理することができる。すべてドライブガンで攻撃してもいいが、始めのフリストだけヒートブラスターで攻撃すれば、す速くスカージに移れるぞ。処理し終わったら、沼の中央の柱に囲まれているコアを忘れずに回収すること。そのあとの足場で倒すエネミーは各1体なので、遠距離攻撃すれば、容易に処理できる。

↑フリストは壁面にいる。ヒートブラスターで攻撃だ！

↑武器を交換し、フリストがいた上空のスカージを狙う。

↑通路にいたエーギル同様、足場の縁から安全に攻撃。

↑近寄らなければ無害なムスッペルは最後に倒そう。

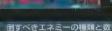
←足場を移るまえにジャンプ攻撃でフリストを処理。

←今度は足場の縁からジャンプして下向きに攻撃する。

←高低差があるため攻撃されない。忘れずに倒そう。

↑ムスッペルがいた足場から中央を見ると、沼の中にアイテムボックスがあるぞ。

↑空中ブーストダッシュで回収したら、すぐにバックブーストで戻ろう。

倒すべきエネミーの種類と数

①	フリスト×1
	スカージ×3
	エーギル×1
	ムスッペル×3
②	フリスト×1
③	エーギル×1
④	フリスト×1
⑤	グングニル×1

POINT→4 あたりを見渡しながら進んでいこう

出現エネミー
Ⓐグングニル Ⓑスカージ Ⓒドラウプニル Ⓓフリスト Ⓔムスッペル

下層でも最下層同様に足場のエネミーを処理しながら上っていく。途中で緑地（茶色）を通ることになるが、やることは足場にいるときと変わらないぞ。ちなみに上層の最初の足場で、中層にいるムスッペルを倒しておけば、中層に上ることなくミッションクリアーとなる。

下層は緑地に多く生息するドラウプニルがメイン。ほかのエネミーも最下層で出現したものばかりなので、最下層でしっかり対処できていれば苦労することはない。たまにグングニルに照準が合わないことがあるが、手動で照準を調節して倒すこと。

倒すべきエネミーの種類と数	
❶	フリスト×2
❷	グングニル×2
	ドラウプニル×8
❸	スカージ×4
	ドラウプニル×3
❹	ドラウプニル×9
❺	ドラウプニル×5
❻	グングニル×2
	ムスッペル×4
❼	ムスッペル×1

↑この先には2体のフリストがいる。足場の中央と縁から1体ずつ倒そう。

↑緑地のドラウプニルを一掃。左にいるグングニルも倒し忘れないように。

↑緑地と緑地のあいだには見えにくいがスカージがいる。ホーミングで攻撃だ。

↑ここにもドラウプニル。倒したら坂をブーストダッシュで上り、足場へ移る。

↑柱の上のムスッペルと、足場の下にいるムスッペルとグングニルを処理。

↑マップでエネミーの存在を確認してから、最後のムスッペルに向かえ！

ALL RANK S

やり込み魂を揺さぶるオールSランク取得へのチャレンジ。この究極の目標に向かって突き進むプレイヤーを徹底サポート！

このステージではテクニックでSランクが取り難い。飛び続けているとエネミーと遭遇しやすく、コンボがつながらないうちにエネミーを倒してしまうことがあるからだ。エネミーに攻撃されない位置でコンボをつなぎ、16コンボ以上から倒すようにするといいぞ。

↑通常はこの程度。確実にSランクを取るならクリアータイムを削って稼ごう。

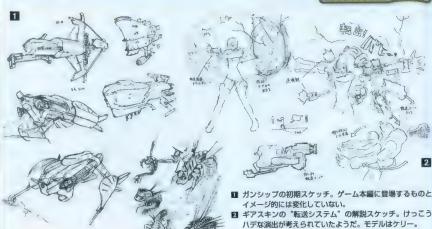
↑下のほうにいるエネミーからダメージを受けやすい。下層、最下層は要注意。

ケリー・サブ共通テクニック　エネミーを残らず倒しながら上層から順に降下

テクニックも重要だが、それと同じくらいクリアータイムも重要。Sランクを取るためには、最下層から上ってくる方法ではかなり難しい。そこでタイム短縮のため、上層から順に降下しながらエネミーを倒す。この場合つねにマップでエネミーの確認をし、倒し忘れがないようにする。もし、エネミーがいるのに降下しすぎてしまった場合は、GVナパームレベル2を使って上昇しよう。

←低い位置のエネミーは真上から倒すこと。

←エネミーを処理したら降下。これをくり返す。

←最後は通路のエネミーを倒してクリアー。

1 ガンシップの初期スケッチ。ゲーム本編に登場するものとイメージ的には変化していない。
2 ギアスキンの"転送システム"の解説スケッチ。けっこうハデな演出が考えられていたようだ。モデルはケリー。
3 エネミーの初期スケッチ。すでに"蟲"のイメージは固まっている。

STAGE 11：ユグドラシル1

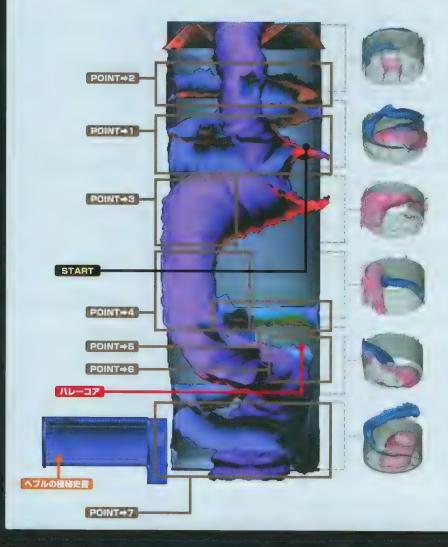
Yggdrasill 1

エネミーを殲滅したのち、最下層にある極秘文書を入手するとミッションクリアー。時間制限もあるので迅速かつ的確にエネミーを処理しよう。

Yggdrasill1 ランク条件(Clear Time基準値：10分/600000)

	S	A	B	C	D
Clear Time	8分以内 120000~	8分20秒以内 100000~	8分40秒以内 80000~	9分15秒以内 45000~	9分15秒以上 44999~0
Enemy Defeated	184800~	138600~	92400~	46200~	46199~0
Technique	120000~	100000~	75000~	37000~	36999~0
Clear Bonus	80000~	60000~	40000~	20000~	19999~0

POINT➡1 フギンを倒したあと外周を上る

出現エネミー ドラウプニル フギン

このステージは大きな木（世界樹）が生えており、前半はその幹を伝って上り降りを行う。下に行くにつれて幹の角度が急になり、足場として使えなくなる。そこからは外周にある足場を使って下に降りていく。スタート直後、幹にいるドライプニルに照準が合うか、攻撃しないで壁を背にしてフギンの出現を待とう。出現したらすぐに攻撃し、フギンには攻撃をさせない。これをくり返しフギンを倒したあとに、幹にいるドラウプニルを倒し始める。ある程度処理し終えたら、幹をブーストダッシュで上っていこう。このとき、遠くて照準が合わない、見えにくかったドラウプニルを倒すこと

←壁を背にすると後方から攻撃されにくくなるぞ。

←フギンを処理したら、つぎはドラウプニル。

←外周を時計回りに進めば上っていくことができる。

POINT➡2 上部のエネミーを倒したら外周を下る

出現エネミー クヴァシル フギン ドラウプニル フリスト

足場を登ると途中で途切れている場所がある。ジャンプして先の足場に移るのだが、そのまえに吹き抜けにいるクヴァシルを倒すこと。倒しておけば、このあとのフギンとの戦いで邪魔されずに済む。フギンはPOINT 1と同様の倒しかたでオーケー。そのあとにフリストを倒し、足場を下っていく。

⬆足場が不安定な場所で壁を背にできない場合は、フギンを見失わないように。

⬆最後まで上りきらずに後ろを振り向けば、フリストに照準が合うぞ。

POINT➡3 幹の途中でグングニルを倒しておく

出現エネミー グングニル フギン

足場から幹に移り、幹に沿って降りていくと、下のほうにフックターゲットが見えてくる。そのフックターゲットから下は、幹を足場として使えなくなるので手前で止まり、幹の縁から見えるエネミーを処理してから降りよう。

←まずは下から上昇してフギンを倒すこと。

←動くグングニルはドライブガンを長めに撃つといい。

Yggdrasill1 出現エネミーファイル

クヴァシル	▷Valley2(P.31参照)	グングニル	▷Valley2(P.31参照)
ドラウプニル	▷Valley1(P.27参照)	フギン	▷Civilian Base2(P.45参照)
フリスト	▷Naglfar's Pit1(P.57参照)	フレキ	▷Valley3(P.51参照)
フレキヘイム	▷Valley2(P.31参照)		

POINT➡4 外周を滑り落ち足場でGVナパーム

出現エネミー クヴァシル ドラウプニル グングニル

幹からエネミーを倒したら、そのまま幹に沿って進み、下の足場に落下する。着地後はクヴァシルが襲ってくるので、ギリギリまで引き寄せてからGVナパームで片付けよう。倒したら、反対側足場下にいるドラウプニルやグングニルを処理していこう。

⬆足場に着地すると上空からクヴァシルが襲ってくるので、GVナパームで処理。

⬆反対側の足場下にいるエネミーを[illegible]しても、足場には降りないように。

POINT➡5 反対側の足場で上空のエネミーを倒す

出現エネミー グングニル フリスト

足場下のエネミーを倒したら、今度はその足場に移り上空のグングニルを処理する。このとき、足場に移るまえにフリストが出てくるので、ヒートブラスターで即座に対応できるようにしておこう。

⬅グングニルはドライブガンで手早く倒せ。

⬅つぎは反対側にあるアイテムボックスを目指す。

POINT➡6 コアがあった場所でフギンと戦う

出現エネミー フギン

足場からアイテムボックスまでジャンプし、中身のコアを回収。そのあとは、壁を背にしてフギンと戦う。ここでは2体同時に戦うことになるので、攻撃が当たりそうになったら、GVナパームの無敵時間を利用して避けるといいだろう。

⬆コアの回収と同時に吹き抜け側に振り向き、壁と密着しよう。

⬆下手に動いて下に落ちるとエネミーに囲まれるので、幹から動かず戦おう。

POINT➡7 フレキを出すまえにフレキヘイムを破壊

出現エネミー クヴァシル フレキヘイム フギン

2体のフギン処理後は、外周の足場を下る。途中に途切れている場所があるが、ジャンプして進んでいこう。急な下り坂を過ぎたあと、クヴァシルが襲ってくるので早めに見つけて倒す。その後、幹のあるほうを見ると2体のフレキヘイムが確認できるはず。フレキヘイムは最下層に着かない限りフレキを生み出さないので、この位置から倒すこと。

⬅照準が合わないのでドライブガンを乱射しよう。

⬅足場に隠れているフレキヘイムも確認できる。

⬅足場の広さを使い、[illegible]後のフギンを攻撃。

ALL RANK S

やり込み魂を揺さぶるオールSランク取得へのチャレンジ。この究極の目標に向かって突き進むプレイヤーを徹底サポート！

このステージにいる7体のフギンはコンボをつないで倒し、テクニックを稼ぐ。コンボをつなぐには、中央の吹き抜けを使わなくてはならないが、吹き抜けには照準の合わないクヴァシルと下から弾を撃つグングニルがいる。これらのエネミーの攻撃を避けながら、フギンを倒さなくてはならない。

RESULTS

Clear Time	4:32:00	328000	S
Enemies Defeated	[illegible]	203000	S
Technique		138208	S
Extra Core	YES	100000	-
Clear Bonus		[illegible]	S
Score (GVP)		[illegible]200	S

↑フギン、フレキヘイムなどのスコアーの高いエネミーは、無敵での処理が必須。

RESULTS

Clear Time	[illegible]	[illegible]	S
Enemies Defeated	42	215000	S
Technique	–	144800	S
Extra Core	YES	100000	-
Clear Bonus	–	100000	S
Score (GVP)		525316	S

↑つねに上昇、降下をくり返しながら攻め続け、クリアータイムを短縮しよう。

ケリー・サブ共通テクニック　足場を使わずに中央の吹き抜けで戦う

つねに吹き抜けで戦ってテクニックを稼ぐのだが、突然の攻撃を受けやすい。そこで上昇、降下をするまえに必ず無敵になろう。

スタート直後の上昇は、ドラウプニルを倒さずにコンボ稼ぎに利用する。無敵になったらGVナパームレベル2で上昇し、上空にいるエネミーを殲滅。降下するときは、さきほど同様ドラウプニルを使い、無敵にしてから降下。ホーミング攻撃で下方のエネミーを処理し、無敵が切れたらGVナパームで上昇する。再度コンボをつなぎ、無敵になってから降下。これをくり返して下まで降下しよう。

←無敵時間をムダにしないためにも即GVナパーム。

↑上空に出てくるクヴァシル、フギン、フリストを無敵中に処理しよう。

←ホーミング攻撃を使い、まとめて攻撃を仕掛けろ。

↑無敵が切れたら戦線離脱し、無敵にしてから再度降下するのだ。

ケリー・サブ共通テクニック　ダメージを受けやすいエネミーの対処法

エネミーの量は多いが、攻撃を受けやすいエネミーはクヴァシル、グングニル、フギンの3種類。

クヴァシルは発見と同時に逃げること。スコアーが低いので足場から倒してかまわない。グングニルは上空からのホーミング攻撃がいい。近くまで降下してしまったら、すぐに上昇すること。フギンはテクニック稼ぎもあるので無敵で処理。無敵が切れそうならGVナパームレベル2で上昇しよう。

↑照準が合わないクヴァシルを空中で倒すのは難しい。まず間合いを離すこと。

↑グングニルは多くいるので、しっかりロックオンして倒すこと。

↑攻撃を受けないほかに、テクニックでSを取るためにもフギンは無敵処理推奨。

STAGE12:ミーミルの処理

VS MIMIR

広大なフィールドに出現するミーミルを倒す。4体同時に相手にすることになるので、つねに周囲の状況を確認し、的確な行動が重要になる。

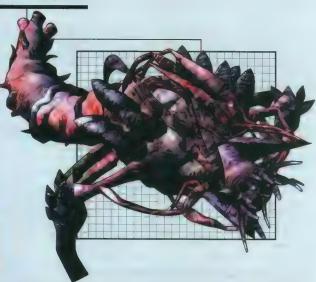
VS MIMIR　ランク条件（Clear Time基準値：15分／900000）

	S	A	B	C	D
Clear Time	8分20秒以内 400000～	10分以内 300000～	11分40秒以内 200000～	13分20秒以内 100000～	13分20秒以上 99999～0
Enemy Defeated	200000	－	－	－	－
Technique	1600000	1200000	800000	400000	0
Clear Bonus	80000～	60000～	40000～	20000～	19999～0

巨大岩蚯蚓"ミーミル"

4体のミーミルはどれも同じ能力で、攻撃形態が3種類ある。また、動きはランダムなので状況判断がポイント。攻撃をするときは1体ずつ確実に倒すこと。

←つねに4体が見える位置で行動するように！

武装有効度	
ヒートブラスター	◎
ドライブガン	○
火爆キャノン	○
プラズマフォーク	△
GVナパーム	◎

ミーミル攻撃性能

攻撃	形態	解説
種弾	第1形態	地中から体全体を出し、体から種のような弾を複数飛ばしてくる。ホーミング性能があるので、発射されたらブーストダッシュを使い、同じところを通らずに動き回れば避けやすい。体が出てから弾を発射するまでのあいだは、頭部にダメージを与えることができる。
ダイブアタック	第2形態	地中に潜ってから、高々と上空に飛び跳ねる。落下すると一度バウンドしてから再び地中に潜る。空中を飛んでいるあいだは攻撃することができる。この攻撃は基本的に動いていれば当たることはない。ちなみに第二形態のミーミルが2体いた場合、ダイブアタックは1体だけしか行わない。
体当たり	第1・2形態	地中に潜り、プレイヤーに向かって体当たりをしてくる。体の半分が地中に潜った状態での突進のため、ギリギリでジャンプしても容易に避けることができる。また、この攻撃の最中はこちらの攻撃をまったく受け付けてくれないため避けに徹し、反撃のチャンスをうかがおう。
キャノン	第3形態	地上でプレイヤーの方向に向き、口から一直線に竜巻を吐き続ける。約10秒間吐き続けると止まり、プレイヤーのいる方向に向きを修正して再度攻撃をくり返す。攻撃を仕掛けるまで口の中にダメージを与えることができるので、集中して攻撃すれば攻撃まえに倒すことができる。

第1形態 状況を見ながらGVナパームで攻撃

間合いを離しながら、つねに4体が見えるように行動し、いつでも攻撃に対処できるようにしよう。

ミーミルが体当たりで攻撃してきたら、ジャンプからのブーストダッシュで避け、すぐに4体が確認できるようにする。種弾がきたら、ブーストダッシュで近づくと同時に、ヒートブラスターで3回攻撃し、ミーミルの目の前でGVナパームを使おう。うまくいけば1回で第2形態にすることができる。

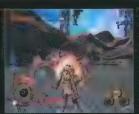
←至近距離のGVナパームでダメージを与える。

第2形態 ダイブアタック中のミーミルにブーストダッシュで近づく

第2形態は種弾がダイブアタックに変わっただけで、基本的には第1形態と変わりない。体当たりは第1形態同様、ジャンプで避ける。ダイブアタックは遠くからでも攻撃できるが、上下に動いているため、ヒートブラスターが当たらないことがある。そこでダイブアタックを確認したらブーストダッシュで接近し、見上げるように攻撃するといいだろう。余裕があればGVナパームを使ってもいい。

←他のミーミルの状況を確認してから近距離攻撃。

第3形態 ほかのミーミルに邪魔されても確実に倒そう

ダイブアタック中に攻撃し、地上に落下したら第3形態になる。この状態になったら落下したミーミルの前で待ち、照準が合うと同時に攻撃を仕掛けよう。1体減るだけで戦いが非常に楽になるので、ほかのミーミルからの攻撃を受けてでも必ず倒すこと。ここでもGVナパームは有効だぞ。

↑ほかのミーミルにかまわずに、1体に集中して攻撃すること。

↑ここでもGVナパームが大活躍。ブーストコンボでの回復を忘れずに。

ALL RANK S

やり込み魂を揺さぶるオールSランク取得へのチャレンジ。この究極の目標に向かって突き進むプレイヤーを徹底サポート!

第一形態でダメージを受けないためにも、撃たれた種弾はホーミング攻撃で撃ち落とすこと。ダメージを与えるときは、GVナパームレベル2に変え、動き続けながら攻撃する。また、ミーミルは1体ずつスコアが割り振られているので、それぞれに対しコンボをつないでから倒すこと。これでテクニックを稼ぐことができるぞ。

←GVナパームレベル2は向きの調整が重要。

←無敵ですべてを倒せば、テクニックSは楽勝。

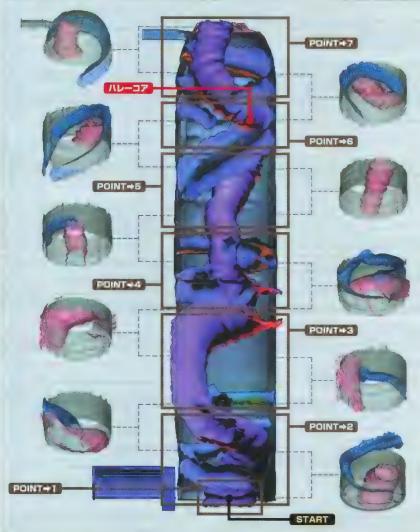
←タイムは速いが、ダメージを食らいやすいサブロウタ。それに比べ、ケリーは安定している。

STAGE13:ユグドラシル2

Yggdrasill 2

下から徐々に迫ってくる虚無に追いつかれないよう、上空にある出口を目指す。Yggdrasill 1同様、大量のエネミーが行く手を遮るぞ。

Yggdrasill2　ランク条件(Clear Time基準値：8分／480000)

	S	A	B	C	D
Clear Time	6分以内 120000～	6分20秒以内 100000～	6分40秒以内 80000～	7分15秒以内 45000～	7分15秒以上 44999～0
Enemy Defeated	150000～	114000～	76000～	38000～	37999～0
Technique	100000～	80000～	50000～	25000～	24999～0
Clear Bonus	80000～	60000～	40000～	20000～	19999～0

POINT⇒1 虚無に追いつかれるとボスステージへ

出現エネミー
ダイヘルム　ブルトガング
ニーズホック　ミーミル

地面から湧き出てくるように出現し、徐々に高度を上げて追ってくる虚無。これに捕まると強制的にボス1体と戦うことになる。出現するボスはいままで戦ったことがあるボスなので、苦労することはないだろう。ボスを倒せば、捕まった足場に応じて、スタート地点か中間の足場に戻れるぞ。

↑苦労せずに倒せるが、捕まっているようではクリアーは難しいぞ。

↑中間の足場からリスタートした場合は、虚無が近くまできている。急いで上ろう。

POINT⇒2 中間付近までブーストダッシュで外周を上る

出現エネミー
ヴィゾフニル　スィン
グングニル　ドラウプニル

Yggdrasill 1とはまったく逆で、外周の足場や幹を上っていく。スタート直後は外周にある足場をブーストダッシュで上る。すると途中で足場がなくなるので、そこから吹き抜けのエネミーを処理してから反対側の幹へ移ろう。

←足場のドラウプニルはダッシュ中に攻撃して倒そう。

←幹に移るまえにスィンと、グングニルを処理すること。

POINT⇒3 プラズマフックで幹の上へ

出現エネミー
ヴィゾフニル　ドラウプニル
グングニル　レーヴァテイン
スィン

幹に移ったら、今度は上へと向かっていくのだが、幹は急角度で足場はない。そこで、ここではプラズマフックを使って上る。フックターゲットは、スィンがいた場所から上空を見れば確認できるはずだ。照準が合ったら一気にフックターゲットまで上る。フックターゲットの高さまでくると幹を足場として使うことができるので、ブーストダッシュを使い、外周の幹へ着地しよう。このあとは、武器をヒートブラスターに変えて、途中にいるスィンを倒しながら、幹を上っていくのだ。

←フックターゲットは外周からだと見つけやすい。

←幹は急角度に見えるが着地できる場所がある。

←幹の上のほうにいるスィンを倒して上りきる。

Yggdrasill2　出現エネミーファイル

エネミー	参照	エネミー	参照
ヴィゾフニル	▷Civilian Base2（P.45参照）	ニーズホック	▷VS NIDHOGG（P.64参照）
グングニル	▷Valley2（P.31参照）	ブルトガング	▷Naglfar's Pit1（P.57参照）
スィン	▷Civilian Base1（P.37参照）	ミーミル	▷VS MIMIR（P.80参照）
ダイヘルム	▷VS DAIHELLM（P.42参照）	フレキ	▷Valley1（P.27参照）
ドラウプニル	▷Valley1（P.27参照）	レーヴァテイン	▷Valley1（P.27参照）

POINT➡4 上空をチェックしながら幹を進む

出現エネミー：ヴィゾフニル　スィン　グングニル　ドラウプニル

幹を上ったり、また外周をブーストダッシュで上る。途中にはエネミーがいるので安全な遠距離から処理しよう。途中にいたエネミーの場所を目印に上空を見ると、エネミーが。もちろん倒しておく。

↑途中のエネミーを倒し、上空を向く…

↑そこには大量のエネミー。すべて処理すること。

POINT➡5 上空のスィンを処理しながら幹を上る

出現エネミー：スィン　レーヴァテイン　ドラウプニル

外周はある程度上っていくと、途中でなくなってしまう。そこからは幹を足場として使い、上昇する。このとき上空にはレーヴァテインと大量のスィンがいるので、そのまま上っていては大ダメージ必至。上昇まえに上空を確認するのはもちろん、上昇中も上空に注意しながら進むこと。

↑上空のあちらこちらにいるスィン。倒し忘れると一斉に狙われるぞ。

↑上空だけでなく、幹にいるドラウプニルにも警戒すること。

POINT➡6 GVナパームで上昇してコアの周辺へ

出現エネミー：スィン　ドラウプニル

幹を上って行くと、途中で急角度になり乗れなくなってしまう。そうなったら、ブーストをフルに使ったジャンプからGVナパームレベル2を使おう。そうするとコアの近くの幹に乗ることができる。

↑上昇し終えたらGVナパームレベル2で少し進む。

↑着地後、[illegible]コアを回収しよう。

POINT➡7 コアを回収したら幹を使ってゴールを目指す

出現エネミー：グングニル　ドラウプニル　スィン

コア回収後は、真上にある幹にブーストジャンプで上る。狭い幹の上にはドラウプニルがいるので素早く倒し、足場には行かずに幹にある段差で天井近くまで上る。上りきると外周に足場が見えるので、その足場にいるドラウプニルを倒してから移動。このとき安全にいくならGVナパームレベル2を使用すること。足場に着地したら、ブーストダッシュで足場を上る。これで出口にたどり着くぞ。

↑上りきれないときはブーストダッシュで。

↑また幹を上る。エネミーの攻撃はないので安心。

↑ドラウプニルを倒してから足場に移ろう。

↑最後にブーストダッシュで上り、出口へ向かえ。

ALL RANK S

やり込み魂を揺さぶるオールSランク取得へのチャレンジ。
この究極の目標に向かって突き進むプレイヤーを徹底サポート！

ここは上昇していくステージのため、ほかのステージで使ってきたテクニックの応用が利きにくい。それでいてエネミーの量が多いときている。このステージでオールSランクを取るためには、いままで磨いてきたすべてのテクニックを使いこなさないと難しい。

↑エネミーの配置を覚えておかないと、確実に攻撃を食らってしまう。

↑自由自在に飛び回り、思うままに視点を動かせるか、これが重要になる。

ケリー・サブ共通テクニック　外周に沿って吹き抜けを上る

Sランクを取るためのクリアータイムは6分以内。虚無が天井近くまでの高さに到達する時間も約6分。ようするに虚無に捕まらなければ、クリアータイムSを取ることができる。これだけを考えるならば、外周から1回も落下せずに進めば問題ないが、それではテクニックが稼げない。そこで、外周付近をGVナパームレベル2で上っていく。ここなら失敗しても落下して虚無に捕まることなく、テクニックを稼ぐことができる。慣れない上向きの視点で、つねに上昇していくため、練習が必要だ。

←空中で真上を向きながらの攻撃は、慣れが必要。

←警戒をおこたると突然の糸が行く手を遮るぞ。

⬆上昇はすべてGVナパームレベル2で。このため、回復アイテムがあると便利。

⬆攻撃はホーミング攻撃推奨。上を向きながらのロックオンは、練習が必要。

ケリー・サブ共通テクニック　前半の強敵ヴィゾフニルの対処法

スタートから中間までに多く存在するヴィゾフニル。倒さずに上ろうとすると、突然糸を吐かれダメージを食らいがち。

このため早めに処理していきたいが、照準が合っていない遠距離ではダメージを与えることができない。

つまり、近距離まで近づかないと攻撃できないということ。出現場所を完全に覚えて進むようにするしかない。

←近づくと糸を吐くので、避ける準備をしておこう。

ケリー・サブ共通テクニック　後半のスィンは遠距離から攻撃

中間から出口まではスィンが多く出現するため、一気に上昇すると複数のスィンに狙われる。そこでGVナパームレベル2の角度を抑えて、同時に相手にする数を減らそう。

ちなみに、このステージでもっともスコアの高いレーヴァテインが、後半にも1体出てくる。テクニックを稼ぐためにも、必ずコンボをつないでから倒すようにしよう。

←無敵になったらすべてを倒す勢いで上昇しよう。

STAGE14:スヴァルトの処理

VS SVART

ステージ8で戦ったニーズホッグに似た生物を生成してくるスヴァルト。自身ではほとんど攻撃せず、ニーズホッグⅡからの攻撃がメインとなる。

VS SVART　ランク条件（Clear Time基準値：15分／900000）

	S	A	B	C	D
Clear Time	7分30秒以内 450000〜	10分以内 300000〜	11分40秒以内 200000〜	13分20秒以内 100000〜	13分20秒以上 99999〜0
Enemy Defeated	2500000	−	−	−	−
Technique	20000000	15000000	10000000	5000000	0
Clear Bonus	80000〜	60000〜	40000〜	20000〜	19999〜0

暗黒魔珠"スヴァルト"

つねにバリアーをまとっているため、ダメージはほとんど与えられない。まずは生成されるニーズホッグⅡを倒すこと。そして、スヴァルトのバリアーが外れてから、一気に攻撃を叩き込むのだ。

←バリアー中のダメージは微々たるもの。

武装有効度	
ヒートブラスター	◎
ドライブガン	○
火縄キャノン	◎
プラズマフ[illegible]	×
GVナパーム	○

スヴァルト攻撃性能

攻撃	解説
ニーズホッグⅡ生成（第1形態）	バリアーを張っている第1形態では、ゆっくりと回転しながらニーズホッグⅡを生成する。体力によってニーズホッグの生成する数が変わり、それに応じてバリアーを解除するために倒す数も変化する。
回転（第2形態）	バリアーが外れた第2形態は、第1形態とは比較にならないほどのスピードで回転する。回転は4種類あり体力によって変化するが、どの種類の回転でもスヴァルトの真下は、比較的ダメージを食らいにくいことを覚えておこう。

ニーズホッグⅡ攻撃性能

攻撃	解説
ヘビーサイズ、ロングサイズ（近距離攻撃）	ニーズホッグとまったく同じで、出されたらまず避けることができない。また、複数を相手にするといつのまにか近寄られていることがある。そのようなときはGVナパームで無敵になってから、ブーストダッシュで間合いを離そう。
アイスキャノン（遠距離攻撃）	氷とは違うが同性能のものを前面全体に飛ばしてくる。この場合、サイドブーストで簡単に避けられるのでさほど怖くはない。複数から飛ばされた場合は、ブーストジャンプで避けるといいだろう。
ヘビーサイズダイブ（遠距離攻撃）	1体の場合ほとんど避けられた攻撃だが、複数だと不意を突かれてダメージを受ける恐れがある。複数のときはすべてのニーズホッグⅡを確認できるように行動しよう。足場の端で食らいそうになったら、足場から落ちるのもアリ。

第1形態 ニーズホッグⅡを倒しながらバリアー解除を待つ

バリアーを取り払うため、まずはニーズホッグⅡを倒し続ける（バリアーを解除するために倒す数は右下の表を参照）。規定数を倒すと、少し時間をおいてバリアーが解除される。それと同時に出現していたニーズホッグⅡは消滅するので、す速くスヴァルトに近づき、攻撃を叩き込もう。

⬆倒した数を把握しながら、間合いを離すと同時に攻撃をくり返す。

⬆規定数を倒したらニーズホッグⅡから逃げながら、スヴァルトに近づこう。

⬅複数が相手のときは攻撃より逃げを重視。

バリアーを解除するために倒すニーズホッグⅡの数

ニーズホッグⅡの同時出現数	倒すニーズホッグⅡの数
1	3
2	6
3	9

第2形態 す速く潜り込み、す速く離脱

バリアーが解除されたら、回転攻撃を受けにくい真下から攻撃しよう。このときパワーアップしてあるなら、ドライブガンで攻撃する。バリアーを張りなおされたら、すぐにニーズホッグⅡを生成してくるので、ブーストダッシュで間合いを取り、またニーズホッグⅡを倒していこう。

⬆回転攻撃を警戒しつつ、真下からダメージを与えよう。

⬆バリアーを張られたら足場の端まで逃げ、そこから振り向いて状況を確認。

ALL RANK S

やり込み魂を揺さぶるオールSランク取得へのチャレンジ。この究極の目標に向かって突き進むプレイヤーを徹底サポート！

ここでSランクを取るには、無敵になるタイミングがポイント。スヴァルトはバリアーで守られているので、バリアーの解除に合わせて無敵にならなくてはならないのだ。このため、バリアーを解除するために倒す最後のニーズホッグを、20前後のコンボをつないでから倒す。これでバリアー解除と同じくらいに無敵となれる。

⬅解除まで残り1体になったらコンボをつなぐ。

⬅倒すと、無敵になるあいだにバリアー解除！

⬅ケリーは無敵2回で倒せるが、サブロウタはホーミング攻撃を使っても時間がかかる。

STAGE16:イヴァルディの処理

VS IVALDI

負のハレー超人、イヴァルディ。ハレー超人だけあり、こちらよりもパワーアップしたGVナパームを使ってくる。最後の強敵だ！

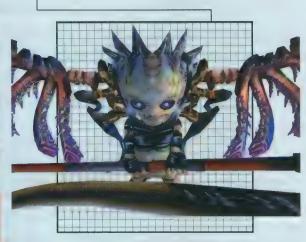
VS IVALDI　ランク条件（Clear Time基準値：6分／480000）

	S	A	B	C	D
Clear Time	4分40秒以内 200000～	5分30秒以内 150000～	6分20秒以内 100000～	7分10秒以内 50000～	7分10秒以内 49999～0
Enemy Defeated	6666660～	—	—	—	—
Technique	53333280	39999960	26666640	13333320	0
Clear Bonus	80000～	60000～	40000～	20000～	19999～0

蟲超人"イヴァルディ"

イヴァルディはつねにバリアーに包まれており、攻撃してもはじかれるだけ。バリアーを取り払うためにはGVナパームを3回当てなくてはならない。攻撃中がGVナパームを当てるチャンスだ！

←照準が合わず、攻撃してもはね返される。

武装有効度	
ヒートフ[illegible]	○
ドライブ[illegible]	○
火槍キャノン	○
プラズマ[illegible]	×
GVナパーム	○

イヴァルディ攻撃性能

攻撃	内容
重力弾 全形態	空中で止まり、頭上に青い光が集まり始めたら攻撃の合図。複数の弾が発射され、すべて別軌道を描いてプレイヤーに向かって飛んでくる。当たったらブーストをふかし続けるか、GVナパームを使わないと身動きが取れないぞ。
ハルバードぶん回し 全形態	ハンマー投げの要領で回転し、回転方法は縦と横の2種類ある。回転中はハルバードから外に向けて弾をいくつも飛ばすので、遠距離にいてもダメージを受けることがある。縦回転なら真横、横回転なら真下にいれば攻撃は当たらない。
火柱散弾 全形態	空中でとどまってハルバードを回し、プレイヤーに向けて散弾を撃ってくる。散弾は着弾すると火柱を上げるので、ジャンプでは避けないこと。ハルバードを回し始めたら、いた場所から前方以外に離れれば避けることができる。
ハルバードブーメラン 第2形態以降	残り体力が4分の3になると追加される攻撃で、ハルバードを投げてくる。投げられたハルバードは少しのあいだプレイヤーを追尾したあと、イヴァルディに戻っていく。投げかたは縦と横があるが、あまり変わりはない。
GVナパームレベル1改 第3形態以降	残り体力が半分をきると使ってくる。空中で停止したあと、イヴァルディを覆うように青い爆発が膨らんでくる。かなりの大きさまで膨らむので、爆発が見えたらバックブーストを使って間合いを離そう。
GVナパームレベル3改 最終形態	残り体力が4分の1になると使ってくる究極攻撃。動きが止まり、黄色い光が出たあと、プレイヤーに向かって何度もGVナパームレベル2で突進してくる。ダメージが非常に高く、2～3回食らうだけで体力が全部なくなってしまう。

第1形態 GVナパームを当ててバリアーを取り払え

GVナパームを3回当ててバリアーを取るのだが、つねに空中を飛び続けているため簡単には当たらない。攻撃をするときに停止するので、その隙にGVナパームレベル2を狙おう。3回当てたあとは照準が合うので、攻撃を避けるのに重点をおきつつダメージを与える。一定時間経つと再度バリアーを張るので、またGVナパームを当てなくてはならない。これを地道にくり返していくのだ。

⬅隙があったらGVフューエルゲージを回復させる。

⬆重力弾を使ってきたらブーストダッシュで近づき、下からGVナパームを狙う。

⬆縦に回転し始めたら真横から、横回転なら真下からGVナパームを狙おう。

⬆火柱散弾は、サイドブーストからブーストダッシュで近づくといいだろう。

第2形態以降 追加された攻撃は避けに徹する

攻撃が増えてもやることは同じで、GVナパームを狙う。しかし、増えた攻撃はどれもGVナパームを当てにくい。ゲージをムダに使わないためにも、第2形態以降に増えた攻撃は避けに徹しよう。

ハルバードブーメランとGVナパームレベル1改は、バックブーストで間合いを離せばいい。GVナパームレベル3改は、サイドブーストで避けたあと、回るようにブーストダッシュしよう。

⬆ハルバードは、戻り始めたら、いちおうGVナパームを狙うことができる。

⬆ジャンプ直後のバックブーストで、す速く間合いを離すことができるぞ。

⬆体力が少なくなったら要注意。いつでもサイドブーストで避けられるように。

ALL RANK S

やり込み魂を揺さぶるオールSランク取得へのチャレンジ。この究極の目標に向かって突き進むプレイヤーを徹底サポート！

スヴァルトと同様、ダメージを与えられる時間が限られているので、無敵にするタイミングが難しい。テクニックでSランクを取るためには、3回目のGVナパームを当てるまえにブーストコンボを20回前後までつなぎ、GVナパームが当たっていればすぐに無敵にしてから攻撃を開始しよう。

⬅20回前後で3回目のGVナパーム。

➡威力の高い無敵状態に攻撃だ！

⬅バリアーが外れたときに無敵を合わせることができれば、ケリーだと2回、サブロウタだと■回で倒せるぞ。

隠し要素公開
ハレー超人の秘められた力を大紹介！

ここでは本作の隠し要素を公開する。とはいえ、隠し要素はどれもゲームをクリアーしなくてはならないものばかり。そのため、確実にエンディングまで到達できる腕が必要になる……。

⬅クリアーするとモード選択画面に追加される。

⬅サブロウタのギアスキンもパワーアップ!?

チャレンジモード　出現条件：ゲームを一度クリアーする

これはアイテムをすべて購入してある状態で、全15ステージを自由に選択できるモード。ステージクリアー後の結果もデータに反映されるので、スコアアタックをするならこのモードを使ってプレイするといいだろう。ちなみに、サブロウタでボスと戦う、ケリーレベル1で後半のステージをプレイするといったこともできるぞ。

⬅選択画面では上位3位までのスコアとランクを表示。

ケリー レベル3　出現条件：13個のハレーコアを回収する

1～13ステージに1個あるハレーコアをすべて回収すると、ギアスキンがパワーアップし、ケリーレベル3へと進化する。

進化したケリーはグラフィックが変わるだけでなく、GVナパームレベル3が使用できるようになる。これは、GVナパームレベル2の効果が切れたあとも、ブーストダッシュをしているあいだは、無敵状態を持続しながら移動できるというもの。これにより1回のGVナパームで、つねに無敵を維持して飛び続けることが可能になる。ただし、この最中はコンボとしてカウントされないので注意。

⬆GVナパームレベル3はコンボがつながらないため、スコアは稼げない。

サブロウタの色変え　出現条件：チャレンジモードのキャラ選択時にコマンド入力

チャレンジモードでサブロウタを選択し、両トリガを引きながら方向キーの上、X、右、X、下、X、左、Aの順に押せば、サブロウタレベル2で出撃できる。また、このコマンドのXをYに変えて入力すると、サブロウタレベル2プロトタイプで出撃することができる。変わるのは見た目だけで基本性能などはまったく変わらない。

⬅電送するか聞かれているときに、コマンドを入力。

プレイ履歴　点灯条件：ゲームクリアー、サブロウタで全ステージクリアー、ケリーレベル3出現

プレイ履歴のクリアーランキング以外を点灯させるには、ある条件を満たさなくてはならない。その条件とは、ゲームクリアー、チャレンジモードを使いサブロウタで全ステージクリアー、そしてケリーレベル3の出現の3つ。これを満たすと点灯する。とはいえ、点灯しても何も起こらない……。やり込んだ証、己との戦い、それがプレイ履歴なのだ。

⬅もちろん、すべて青く点灯させることも可能だぞ！

WORLD DATA

世界背景

アクションゲームである「ガンヴァルキリー」だが、その背景には宇宙生成の秘密にまで広がる綿密な世界設定が用意されている。

1835年のハレー彗星の接近をきっかけにして、我々の世界とはまったく違った歴史を刻んでいったガンヴァルキリーの世界。ゲーム本編では断片的にしか語られなかったガンヴァルキリーの世界だが、じつは膨大な量の設定が存在している。ここでは、ゲームでは描かれなかった設定の数々を紹介しよう。

歴史

ジェームズ・ワットと蒸気機関の輝かしい時代は、半世紀で幕を閉じた。

1870年、地球に降り注ぐハレー彗星の破片を解析、"ハレー・セル"のエネルギー変換に成功したヘブル・ゲイトは、急激な技術革新の担い手として、発展を続ける帝国主義諸国の行く末を握る存在となる。そして、いちはやくヘブル博士と提携した大英帝国は、その勢力を地球圏宇宙にまで伸長。「英国による人類の栄華(パックス・ブリタニカ)」とみずから謳う繁栄の時代を導いたのだった。

だが、ヘブル博士のテクノロジーは、人類に過早な進歩と、過剰な希望をもたらした。世界観の発展をともなわぬ科学技術のいたずらな進化は、富める者・貧しき者、知る者・知らざる者といった格差を助長。バランスを欠いた過激なグローバリゼーションを生み出す。そのひずみは、アイルランド独立紛争、普仏二重継承戦争、汎スラブ半島事変など多数の地域紛争(世界大戦<彗星の霜>と総称)となって噴出し、国際情勢は混迷を極めることとなる。

そんななか、大英帝国を中心として運営される"全欧枢軸連盟"は既得権益の拡充をにらみ、基幹技術であるヘブル科学の拡散防止を宣言。同時に枢軸はヘブル博士とともに、国際武装組織ガンヴァルキリー(GV)を創立。その武力を背景に、ヘブル科学の世界的な濫用に強権的な介入を始める。

その、大国による国際管理指導体制、通称"ラコンブラード"体制は、平和維持に名を借りた"ヘブルテクノロジーの囲いこみ"であった。そして、ハレー・セルによって超人化した人間たちで構成され、各国の常備軍兵力をはるかにしのぐガンヴァルキリーの力は、迷走を始めた世界に確実にある種の秩序を植えつけていったのであった。

Key Word

■世界大戦<彗星の霜>：
ハレー・セルの散乱後、世界各地で頻発した地域紛争の総称。ハレー・セルの影響を受け、世界各地に誕生したハレー超人が、反政府勢力や各国国民軍にそれぞれの自由意志で荷担。紛争をこじらせる要因となり、全欧枢軸によるヘブル・テクノロジーの拡散防止宣言、ガンヴァルキリー組織の設立をうながすこととなった。

■アイルランド独立紛争：
ケリー・オレンメイの少女期、アイルランド解放戦線と大英帝国とのあいだで争われた地域紛争。すでにハレー超人として知られていたケリーは、大人たちの愛国心に利用されるまま戦いに参加。しかし、エニスキレンにおける解放戦線による英国民間人の虐殺に際し任務を拒否、逃走した。ケリーはその後ヘブル財団に拾われ、GVに入隊することになる。

■普仏二重継承戦争：
フランス合州国とLGD誕生前夜のプロイセン皇国とのあいだで争われた地域争奪紛争。三島サブロウタは傭兵超人としてプロイセン皇国軍に参加。ヴァレンシュタイン、ゲルトルードらとともに戦い、サムライ超人として名をはせる。

■汎スラブ半島事変：
汎スラブ主義を掲げ、バルカン半島に進出した東方の大国、ロシア=ウクライナ大公国と、半島の同胞保護を名目に出兵したLGDとのあいだに惹起された国際紛争。両国に操られたバルカン半島の各民族による代理戦争となった。サブロウタはやはり傭兵超人として参加したが、今度は半島のゲリラ側につき、LGD半島方面軍を率いるゲルトルードと対立。激戦の末捕らえたサブロウタを、ゲ

ガンヴァルキリー年表

世界の潮流 / ヘブル周辺とGVたちの歴史

1835年

●ハレー彗星の接近

・ハレー・セル（ハレー彗星の破片）、地球全土に降り注ぐ。各地でハレー被爆者続出。

・ヘブル・ゲイト、母の胎内でハレー被曝。超人的な身体能力、驚異的な天賦の才を持って生まれる。

●1835年
ハレー彗星接近。
ヘブル・ゲイト誕生。

●1850年（ヘブル15歳）
ヘブル、ラコンブラード高等学院を主席で卒業。英国のロイド卿は困惑。

●1853年（ヘブル18歳）
ヘブル、ハレー・セル研究所"ハレー・ラッズ"設立。

1870年代

●ヘブル・テクノロジーの興隆

・1870年代までに、ヘブル博士はハレー・マターの秘密を解明。ヘブル・テクノロジーを完成させ、のちのヘブル・メソッドへつながる研究成果を得る。ヘブル・テクノロジーは世界を導く基幹技術となる。

・ヘブル博士は、世界中に散らばったハレー・セル（ヘブル・テクノロジーに依存した世界にとってはエネルギー源となる。原子力機関にとってのウラニウム）を追い求めるが、散乱したセルの多くは、理論値の半数しか入手できない。

●1870年（ヘブル35歳）
ヘブル・スティール発明。ハレー・セルのエネルギー利用が現実のものとなる。おびただしい件数のパテントを獲得、発明王の名をほしいままとする。

●1871年（ヘブル36歳）
ヘブル、最初のクローン実験。

●1874年（ヘブル39歳）
日本・薩摩で三島サブロウタ生まれる。

●1875年（ヘブル40歳）
ロイド卿、ヘブルに接触。ハレー・ラッズと大英帝国の提携関係始まる。

●1879年（ヘブル44歳）
ヘブル、唯一の実子、ミリディアンをもうける。

1880年代

●大英帝国とヘブル博士の提携

・ヘブル・テクノロジーを寡占する大英帝国主導による、第二の産業革命（1880年代）。パクス・ブリタニカの実現。

・1882年、全欧枢軸結成（第一次）。

・国際政局活発化。各国のしのぎあいが始まる。

▼宇宙開拓時代黎明

・外宇宙研究活発化（ヘブル財団関与）。

・惑星ティルナグ発見。

・大英帝国王立アカデミー、"空間破砕"理論を発表。

●1880年（ヘブル45歳）
ハレー・ラッズ、ヘブル財団となる。

●1882年（ヘブル47歳）
GV組織の前身となる傭兵組織"キッズ"が財団内に作られる。第一世代のハレー超人が集められる。

●1884年（ヘブル49歳）
アイルランドのバリマンで、ケリー・オレンメイ生まれる。同年、ダブリンで英軍による解放運動テロへの大規模な報復。

●1889年（ヘブル54歳）
サブロウタ（15歳）、奄美沖でハレー・セルと接触。ハレー超人となる。

1890年代

●各地にハレー・セル再出現

・工業社会、都市社会発展により、人類の行動範囲拡張。ハレー・セル接触機会が増大する。

・被爆者再増加。第二世代ハレー超人、各地に出現。

●1894年（ヘブル59歳）
ケリー、ハレー・セルと接触し、ハレー超人となる。

●1894年（ヘブル59歳）
キッズ、枢軸の協力を得てGVに再編成される。

●1898年（ヘブル63歳）
汎スラブ半島事変において、ゲルトルードの策にはまりLGDに捕らわれたサブロウタ、GVに引き渡される。

1900年代

●世界大戦"彗星の霜"（1892～1900）

・英国と財団、空間破砕カタパルト建造計画発動。ティルナグ殖民開始。

●1900年（ヘブル65歳）
ケリー、ペテルブルグでGV副司令ベリヤ・ベリンスキーと遭遇。同年暮れ、GVに入隊。

1906年：ヘブル・ゲイト失踪

ハレー彗星について

COLUMN

実際のハレー彗星について解説しておこう。ハレー彗星は、約76年の周期で太陽の周囲を回っており、最近では1986年に地球に最接近した。規則的に最接近することとその特徴的な姿から人類との付き合いは長く、古くは紀元前240年の古代中国の文献にも記録が残されているという。

ガンヴァルキリーで描かれた1910年の最接近時は、その長大な尾の中に地球が包まれるほどの大接近で、世界的に大騒ぎとなった。ちなみにつぎにハレー彗星が地球に接近するのは2061年。

全欧枢軸連盟(Axis of Europe/AoE)

パックス・ブリタニカの総元締めたる大英帝国を中心に、仏独を加えた3大植民地宗主国が主導となって結成された、いびつな国際連盟。「世界新秩序」「脱地入空」「ヘブルテクノロジー拡散防止」といったスローガンを掲げ、GVの世界をリードする。"AoE"または"全欧枢軸"とも呼ばれる。

大英帝国

GVの世界において、国際的なイニシアチヴを握る、世界最大の殖民立国。7大艦隊で世界の海を支配下に置く、一大海洋立国でもある。早期にヘブル・ゲイトをバックアップし、そのテクノロジーの恩恵をほしいままとした。覇権を確実なものとしたのち、欧州の二大強国、フランス合州国とLGDに呼びかけ、"全欧枢軸"を結成。GVを利用してヘブル科学の強国独占を維持しつつ、自国の優位を半永久的に保証しうる世界新秩序の樹立を目指している。

また、来るべき宇宙時代の覇権をも手中にすべく、8つ目の艦隊、大英帝国宇宙軍（RSN）を整備中。RSNは、GVを除いて唯一、宇宙空間での戦闘が可能な戦力であるが、その運用メソッドはいまだ確立していない。

国王はヴィクトリア女王、内閣首班はサー・ロイド＝パトリック・ロイド。

⬅英国国王ヴィクトリア女王。月面で巨大なハレー・セルが発見されて以来、大英帝国の目は宇宙に注がれつつあり、月面、火星、そして偶然にも航路が開けた外宇宙の惑星ティルナグへの殖民計画を推進中である。

ライプシュタンダルテ・グロース・ドイッチュラント(L.G.D)

欧州においてフランス合州国と勢力を二分する大陸国家。普仏二重継承戦争のあと、プロイセン皇国を中心に立憲君主制連邦として成立する。

植民地政策では英国、仏国の後塵を拝しているが、継承戦争で示した比類なき陸戦兵力を背景に大陸の中葉に無視できない存在感を示しつづけている。

国王はヴィルヘルム三世。内閣首班はエーリヒ・フォン・ヴァレンシュタイン。その相棒である、国防軍統合参謀総長ゲルトルード・フォッシュは、女性ながら欧州随一の戦略家と評されている。彼らは大英帝国に続く宇宙軍の創設に動いているといわれており、ガンヴァルキリーにも頻繁に接触している。

辣腕宰相ヴァレンシュタイン（⬅）。統合参謀本部とヴィルヘルム三世像（⬇）。産業革命、植民地政策、ヘブルの囲いこみと大英帝国に後れを取りつづけたLGDだが、近年相次いで起こった国際紛争で大陸内の地歩を固めた。皇帝・ヴァレンシュタイン・参謀本部の三頭体制は、来るべき宇宙開拓時代を"大英帝国支配の終焉"の時代と位置付けており、国家戦略の大計をその時代における国際的主導権の奪取に置いている。

フランス合州国

英国に続く殖民立国で、世界唯一の立憲民主国家である。

アジア、バルカン半島、アフリカ大陸、アメリカ大陸に広く植民地を獲得しているが、それぞれの植民地の主権を認めつつも自治州として扱っているため"帝国主義的民主主義国家"というわけのわからぬ存在となっている。

国家の全権は国民の代表である国民部会が持つため、つねに議員団で行動する。全欧枢軸の会議にも、議員団全員でどやどやと現れる。実際かなり迷惑なのだが、当の本人たちは、いつまでも旧来の君主制を敷いている馬鹿どもの言うことなどきく必要無し、世界の最先端を行っているのは俺たちだ、という誇りと気概に満ちているので、始末におえない。

国民部会議長は、アルジェ州出身のクロード・ルルー。

⬆二重継承戦争、彗星の霜の両大戦はフランス合州国に疲弊をもたらしたが、民主的な指導部の存在が、植民地州の富を合州国全体に均等に行き渡らせ、迅速な復興を促進した。国際的政局の主導権に対する野心は表面上目立たぬが、英独は仏式民主制の自国への浸透を警戒するとともに、その衰えぬ発展を牽制しようと努めている。

ラコンブラード体制

全欧枢軸によって指導される世界秩序のこと。

枢軸を発足した英独仏三国の国家主席とヘブル・ゲイトが、いずれもフランスの高等学院ラコンブラード出身であることからこう呼ばれる。その国際政局運営の三大方針は、

1.ヘブルテクノロジーの拡散防止による秩序維持

2.宇宙開発を進め、植民空間を拡張する

3.現体制保全の障害を迅速に排除

となっている。

『ガンヴァルキリー』物語開始時の世界秩序

・海洋立国である英国との協調
・大東亜孤立主義

・バルカン半島を巡る緊張関係
・英との協調、独との対立（複雑な関係）

全欧枢軸（Axis of Europe）

コンコラード体制（枢軸の主導権を握る三国）

・秘めた敵愾心
・主導権の奪取を狙う

大英帝国 — 専制的立憲君主制

ライプシュタンダルテ・グロース・ドイッチュラント — 専制的軍事立国

リベラルな共和制

現在の力関係

・警戒と牽制
・既得権益保守のための歩みより

その他の欧州国家

ティルナグなど外惑星の発見

・ヘブル・テクノロジーの独占的供与（とくに英国に）

膨大な植民地
（南北アメリカ、アフリカ、インド）

外宇宙植民化
（宇宙開拓時代）

・極度の技術的依存
・ヘブルの研究への無制限な援助

・技術協力（空間破砕カタパルト）

ヘブル財団
（Hebble foundation）

ガン・ヴァルキリー
（Gun Valkyrie）

ウォルフス・リート（情報部）

FILE:03 DATA

The Outline of Hebble Method
ヘブル・メソッドの概要

ハレー・テクノロジーを成したヘブルだったが、それはヘブルに新たな野心を抱かせる技術だった。ヘブルが目指した計画とは？

ハレー・セルの分析

彗星を構成する諸元の研究が進み、それらが原始宇宙（ゼロ宇宙）の姿を間接的に伝えるモノらしいことがわかってくる。

ヘブル・ゲイトは、実験室での再現から研究を一歩進め、ハレー・マター（ハレー·セルをはじめとしたハレー·コメット関連物質）を用い、実際の空間でゼロ宇宙の再現が可能かどうかを検討し始める。ここに、ヘブル·メソッド構想の端緒が生まれた。

研究の副産物としてヘブル·スティール、およびハレー·エネルギーの動力変換技術が開発された。ヘブルは、これらのパテントで莫大な富を築くとともに、個人財団（のちのヘブル財団）を設立し、誰にも干渉されない研究環境を手に入れる。

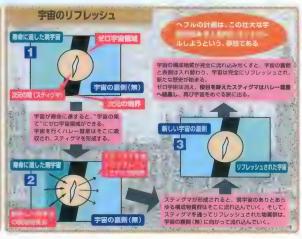
ヘブル·テクノロジーは第二の産業革命を引き起こし、世界を席捲する。人々はその華々しい側面のみに目をくらまされる。

スティグダマ定理の発見

各地からハレー・コンタクターに関する報告が提出され始め、ハレー·セルのエネルギーに、生命現象への干渉効果があることが判明する。これは、ハレー·マターからゼロ宇宙（原始生命空間）の再現が可能と考えるヘブル理論の裏づけとなるもので、ヘブル財団は全欧枢軸の協力を得て、データの収集に狂奔する（その真意は秘匿する）。ハレー·セルが単純な物理エネルギーしか生み出さないのであれば、それがゼロ宇宙から現宇宙の生成過程を説明するものであっても、しょせんその過程における運動性を保証するものでしかない。ハレー·マターに生命現象の源を求めようとするならば、何か未知の問題系がそこに凝縮されていなければならず、ヘブルはそのサンプルを捜し求めていた（本人自身ハレー超人であったが、サンプルが一例ではどうしようもなかった）。

そして、集積されたデータから、ヘブル・ゲイトは思いがけなく新しい仮説を導き出す。その新仮説では、ゼロ宇宙が現宇宙に変貌する際に"次元の瑕（ディメンション・スティグマ）"というべき状態が生じ、膨大なエネルギーと質量とを"外側"から"こちらがわ"に巻き込んでいく（裏返していく）かたちで現宇宙は生成されたと論ぜられる。ハレー·マターはスティグマ運動およびその瞬間に行われる"疲弊物質の再生と癒し"に関わるというのだ。ハレー·マターによって、前宇宙に存在したすべての物質は、スティグマを通過する際にリフレッシュされ、新しい宇宙に受け継がれる……。

突飛な宇宙観だが、ヘブルはゼロ宇宙の条件下でスティグマを生み出す公式をも導き出し、これをスティグダマ定理と呼んだ。この定理が証明でき、必要な条件をそろえれば自由自在に宇宙をリフレッシュできる……。ヘブルの言葉によると「われわれは、いつでもお望みのままに、宇宙を裏返すことができる……もちろん、われわれ自身をもだ」。

知の果てを熱望する業が、倫理を追い越し始める。ヘブルの野心は次第に、不遜なもの……悪魔的なものに変貌しつつあった。

ハレー・セル集積とハレー超人

ヘブルは、その野心を完全に秘匿しつつ、"ゼロ宇宙状態の具現""スティグマの生成"を実現するための手札の準備と、方法論の実験に取りかかる。

まず、地球に存在するハレー・セルを可能な限り集積するため、全欧枢軸を巻きこんでヘブル・テクノロジーの拡散防止政策を執らせる。それと並行して、ハレー超人を糾合し一元管理する機構としてガンヴァルキリーを設立。ハレー超人はハレー・セルと肉体的、精神的に感応し合え、そのエネルギーを常人には不可能なしかたで増幅、取り出すことができる。

ヘブルの考えでは、スティグマ定理を満たして"裏返し"を起すには膨大なハレー・エネルギーを必要とするため、ハレー超人の力が不可欠であるのは明らかだった。

その需要を満たすため、ヘブルは、セル・シリンダーシステムを備えたギアスキンと呼ばれる機動兵装を開発、世界中から集めたハレー超人たちに装備させる。ギアスキンは、過酷な任務に当たるコマンドたちの命を守り、その超人的な力を社会正義のために志向させる装置だが、ハレー・エネルギーを手当たり次第に集積する仕様が秘匿されている。

この仕様はＧＶコマンド本人の意志に関係なく起動し、エネルギーの集積レベルに応じてギアスキンにさまざまな機能を付加していく。だが、スキンそれぞれに設定された閾値までハレー・エネルギーを溜めこむとスキンは有機化し、ハレー超人と強制的に一体化する。そしてハレー超人は、一個の巨大なハレー・セルそのものとなるのである。ハレー・セルとなった超人は、もはや自発的な力の制御はできず、超新星のようにそのエネルギーを全開で発散しつづける存在となる……。

ヘブルだけが、これを根本的に統御する方法を知っている。

空間破砕カタパルト

地球各地に散逸しているハレー・セルの集積と並行して、ヘブルはゼロ宇宙を再現する力場を人為的に構成する手段を模索する。

ゼロ宇宙……。それは時間と空間を歪ませるほどの質量を持ったエネルギーの超高密度集積体を浮かべうる、空間であり空間でない力場のことである。

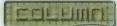
ヘブルの見解では、それは"空間破砕"の概念そのものであり、"空間破砕"こそは、宇宙開拓時代の到来を目前に控えた20世紀初頭に求められる、"超長距離をひといきに踏破する"ための技術なのだった。ヘブルは、そのような空間破砕カタパルトのネットワークで囲まれた星域を作り上げ、そのネットワーク内の空間をひといきに破砕すれば、ゼロ宇宙に限りなく近い状況が得られると考えた。

とはいえ、そのようなネットワークを構築するには、彼と彼の財団の力だけでは足りぬのも明らかであった。だが、ここでも枢軸の卑俗な野心がヘブルの力となる。宇宙での植民地域拡大を性急に求める枢軸は、ハレー彗星の接近時に月面に落下した巨大なハレー・セルを用いた空間破砕カタパルトの建造をヘブル財団に依頼、莫大な資金・資材の援助を約束する。こうしてヘブルは、月面に空間破砕カタパルト・プロビデンスを建造した。そして、来るべき外宇宙の惑星での同カタパルト建造をにらんだノウハウの蓄積を行うとともに、ハレー彗星の軌跡を復元して月面と同様の状況にある外宇宙の惑星をピックアップする。こうして発見されたのがティルナグである。そして、それら惑星でのカタパルト建設を保証する予算と資材を確保したのち、ヘブル・ゲイトは突如失踪する……。

空間粉砕

大英帝国科学アカデミーが1880年代に提唱した空間移動の概念。異常な高出力で超高硬度、超高密度の物体を撃ち出すと、まるで空間が破壊されたかのような急激な歪みを生じ、その歪みの力場そのもののエネルギーで撃ち出された物体が縮退する。

その二種のエネルギーの干渉で通常空間が完全に破壊され、亜空間へつながる裂け目が生じるので、そのただ中に向かって宇宙艇をやはり超高速で撃ち出せば、亜空間飛行が可能になるという理論。

前提条件となる技術を実現することが困難と思われたため、夢物語の域を出ないとされていたが、超大出力を可能とするハレー・セル機関の実用化、超高硬度のヘブル・スティールの精製成功がその実現に現実味を与える。

ガンヴァルキリー
パーフェクトガイドブック

2002年4月24日　初版発行

発行人／浜村弘一
編集人／松本秀寿

編集長／相沢浩仁
編集／加藤政樹（ファミ通Xbox編集部）
編集協力／マイルズプラス（佐々木崇）、馬波レイ、田中一行、佐藤大作
デザイン／井上圭司
デザイン監修／山本和幸
デザイン協力／マイルズ（船場俊久、長谷康平、石井敬太、鮎川照美）、人見勝彦

監修・協力／株式会社スマイルビット・株式会社セガ

印刷／大日本印刷株式会社
発行所／株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　TEL03・5433・7850（営業局）

●ISBN4-7577-0857-2
●Printed in Japan

ISBN4-7577-0857-2

C0076 ¥1280E

9784757708570

エンターブレイン
定価 本体1280円 +税

ISBN4-7577-0857-2

C0076 ¥1280E

エンターブレイン
定価 本体1280円 +税

難解操作!? 基本操作からブーストアクションの応用まで、ステップアップ形式で完全解説!

進めない!? 詳細ステージマップとポイント攻略でエンディングまで導く!

やり込む!? 全ステージオールSランク取得方法、全ハレーコア取得方法教えます!

さらに深く!? 語られることがなかった裏設定、グラフィックも大公開!